SHADOW OF ROME /// NAMCO X CAPCOM /// DESTROY ALL HUMANS! /// AREA 51

EDIÇÃO DE LANÇAMENTO!

PlayStation POWER

COM O MELHOR DA OFFICIAL U.S. PLAYSTATION MAGAZINE

Nº 1 R$ 7,90 ANO 1

GRAN TURISMO 4

OS SEGREDOS DA OBRA-PRIMA DA POLYPHONY EM ENTREVISTA EXCLUSIVA COM O PRODUTOR DA SÉRIE

MERCENARIES

20 PÁGINAS DE ESTRATÉGIA COMPLETÍSSIMA. APRISIONE OS 52 ALVOS!

PROMOÇÃO EXCLUSIVA!

GANHE 3

Confira na revista!

GRAN TURISMO 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR

PSP MANIA!

12 PÁGINAS DE INFOS INÉDITAS SOBRE OS GAMES DO LANÇAMENTO NO OCIDENTE

HOME VOL

ISSN 1807-9334

SÓ É POWER QUEM É OFICIAL.

Promoção

QUE LOUCURA VOCÊ FARIA POR UM PSP

Os 3 primeiros colocados ganham um PSP.

Preencha o cupom ao lado e participe.

Regulamento:

1– A presente promoção tem caráter exclusivamente cultural, sem qualquer modalidade de sorteio ou pagamento pelos participantes, nem vinculada à aquisição ou uso de qualquer bem, direito ou serviço, conforme disposto no inciso II, do artigo 3º da Lei 5.768/71, regulamentado pelo artigo 30 do Decreto nº 70.951/72.

2– Poderão participar desta promoção todas as pessoas físicas residentes no Brasil, excluindo-se quaisquer pessoas jurídicas, diretores, administradores e funcionários da Digerati Tecnologia e Comunicação Ltda. ou de empresas do mesmo Grupo, bem como seus respectivos cônjuges e parentes até 3º grau.

3– Para participar, os interessados deverão enviar um texto de no máximo 05 (cinco) linhas dizendo: "Que loucura você faria por um PSP?" e responder às perguntas do formulário impresso na revista "Playstation Power". O interessado, para participar desta promoção, poderá utilizar tanto o formulário impresso na revista "Playstation Power" quanto cópia dele.

4– O formulário utilizado pelo participante deverá ser preenchido com seus dados pessoais: nome completo, idade, sexo, número do documento de identidade, endereço completo, telefone e e-mail. Na ausência ou incorreção das informações fornecidas, o participante será desclassificado.

5– Os textos deverão ser remetidos pelo correio até o dia 10/05/2005 (valendo a data do carimbo dos correios), para "Redação Games – Promoção Playstation Power", Digerati Comunicação e Tecnologia Ltda, Rua Haddock Lobo, 347 – 12º andar – Cerqueira César - São Paulo/SP - CEP 01414-001. Não serão aceitos textos entregues em mãos tampouco enviados por fax ou correio eletrônico (e-mail), a fim de evitar atrasos ou extravios.

6– Os formulários postados após o dia 25/05/2005 serão automaticamente desconsiderados.

7– Cada concorrente poderá participar desta promoção apenas uma vez.

8– Todos os participantes que estiverem e procederem de acordo com os Itens 2 a 7 deste regulamento terão seus textos analisados e julgados por uma Comissão Julgadora, integrada por profissionais indicados pela Digerati Comunicação e Tecnologia Ltda., que selecionará os 03 (três) textos vencedores da promoção, segundo critérios de criatividade, originalidade e adequação ao tema proposto, cabendo a cada vencedor como prêmio 01 (um) PSP.

9– O resultado final da promoção e a indicação do local onde deverão ser retirados os prêmios, serão publicados na edição nº 4 da revista "Playstation Power", editada por Digerati Comunicação e Tecnologia Ltda. O prazo para a reclamação dos prêmios pelos vencedores é de 180 dias, contados da divulgação oficial dos resultados.

10– Os vencedores da promoção declaram, desde já, ser de sua autoria os textos encaminhados à Redação "Games" da Digerati Comunicação e Tecnologia Ltda e que os mesmos não constituem plágio de espécie alguma, ao mesmo tempo em que cedem e transferem à Digerati Comunicação e Tecnologia Ltda., a título gratuito e em caráter definitivo, plena e totalmente, os direitos autorais sobre os referidos textos, para qualquer tipo de utilização, em publicidade, em publicações de qualquer espécie, impressas, eletrônicas, digitais, via internet, em sites da Digerati Comunicação e Tecnologia Ltda., reprodução por qualquer meio ou técnica, dispensando, inclusive, a menção de seus nomes, podendo a Digerati Comunicação e Tecnologia Ltda cedê-los a terceiros.

11– Os 03 (três) participantes classificados como vencedores autorizam, desde já, o uso de seus nomes e imagens na revista "Playstation Power", editada pela Digerati Comunicação e Tecnologia Ltda., em seu site, em quaisquer veículos da mídia impressa e/ou televisionada, bem como em cartazes (ou qualquer outro material promocional) para divulgação do resultado desta promoção, sem quaisquer ônus.

12– Após a divulgação do resultado desta promoção, todos os textos que não tiverem sido contemplados serão destruídos.

13– Os concorrentes declaram expressamente que não estão vinculados a compromissos que os impeça de participar da presente promoção, responsabilizando-se por quaisquer eventuais danos que possam advir do descumprimento de obrigações de qualquer natureza assumidas por eles perante terceiros, isentando desde já a Digerati Comunicação e Tecnologia Ltda de qualquer responsabilidade nesse sentido.

14– A participação nesta promoção implica na aceitação irrestrita deste regulamento.

15– Os casos omissos serão decididos pela Comissão Julgadora referida no Item 8 deste regulamento.

PROMOÇÃO PLAYSTATION POWER // QUE LOUCURA VOCÊ FARIA POR UM PSP?

Nome completo: _____

Endereço completo: _____

_____ Telefone:(___) _____

Email: _____ Idade: _____ Sexo: _____

Possui algum console? Qual?

_____

Se você pretende trocar o seu console atual informe qual console gostaria de ter.

_____

Fale o que achou da revista Playstation Power, dê sugestões de matérias que gostaria de ler na revista, ou faça a sua crítica.

_____

_____

_____

Faça um texto de no máximo 15 palavras dizendo o que você faria por um PSP?

_____

_____

_____

_____

_____

PlayStation POWER

Diretor editorial: Alessio Fon Melozo
Editor-executivo: Jocelyn Auricchio – MTB 37.180
Chefe de arte: Daniel Brito

REDAÇÃO E LOCALIZAÇÃO
Editor: Ronaldo Carlini Testa
Reportagem: Allan André, Fernando Wiek, Henrique de Breia e Szolnoky e Ricardo Farah Pereira
Arte: Paula Colella Ragucci (editora), Adriana Dantas Mastelli (designer), Elaine Vieira (designer) e Viviane Lopes Faria (designer)
Revisão: Elisabete B. Pereira, Sirlene S. Farias e Milena Castro

COLABORADORA
Auxiliar de Localização: Nina Bandeira

PUBLICIDADE
Diretor comercial: René Cassettari
Executivos de negócios: Tais Vicentini, Edison Arsenio

MARKETING E CIRCULAÇÃO
Marketing: Sandra Duarte
Circulação: Pierre Abreu

EDIÇÕES ANTERIORES
Atendimento a jornaleiros: Ivania Marques
Tel.: (11) 3217-2606
Canais de vendas: Helky Campos
Tel.: (11) 3217-2600, e-mail: vendas@digerati.com.br, Fax: (11) 3217-2647
Site: www.lojadigerati.com.br

CONTATO
Redação: R. Haddock Lobo, 347, 12° andar, São Paulo - SP, Tel: (11) 3217-2619, fax (11) 3217-2617
e-mail: games@digerati.com.br
Publicidade: (11) 3217-2721, e-mail: publicidade.digerati@grupodomo.com.br, **Répresentante comercial em Salvador:** Aura Representações, Tel.: (71) 345-5600, cel.: 9129-7792, **Representante comercial nos EUA:** USA-Multimedia, Tel.: +1-407-903-50000, Ramal: 222, e-mail: info@multimediausa.com
Marketing: marketing.digerati@grupodomo.com.br
Circulação: (11) 3217-2719, e-mail: circulacao.digerati@grupodomo.com.br

Material originalmente publicado na
Official U.S. PlayStation Magazine

Copyright © 2005 Ziff Davis Media Inc., New York, NY
Todos os direitos reservados

A revista PlayStation Power contém material originalmente publicado na Official US PlayStation Magazine®, e é publicada sob licença da Ziff Davis Media Inc., New York, NY. Os itens editoriais constantes na edição da PlayStation Power, que foram originalmente publicados na Official US PlayStation Magazine® e também constam na revista assinados como OPM, são copyright da Ziff Davis Media Inc. Copyright © 2005 Ziff Davis Media Inc. Todos os direitos reservados. Official US PlayStation Magazine® é marca registrada da Ziff Davis Media Inc."

DIGERATI GAMES

PLAYSTATION POWER (ISSN 1807-9334)
é uma publicação mensal da editora Digerati.
Distribuidor exclusivo para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Tel.: (21) 3879-7766.
Impressão: Oceano Indústria Gráfica Ltda.

DIGERATI É UMA EDITORA DO GRUPO DOMO

GRUPO DOMO

Presidente: Alessandro Gerardi

Conselho editorial: Alessandro Gerardi, Luís Afonso G. Neira, Alessio Fon Melozo, William Nakamura, Jocelyn Auricchio

ANER
www.aner.org.br

EDITORIAL

ESTRÉIA

Fazer uma revista de games é muitíssimo mais complicado do que parece. Não é só jogar e escrever. Existe toda uma estrutura que precisa estar afinada para que o resultado seja aceitável.

Para a PlayStation Power sair do campo das idéias, foi necessário um amadurecimento de mais de dois anos de nossa equipe. E como valeu à pena...

Nossa missão com a PlayStation Power é oferecer um tipo de revista que não existia no Brasil, uma revista que não trata o leitor como uma aberração social incapaz de interagir com o mundo. O consumidor de games está muito além do estigma acéfalo do fanático adolescente que só joga.

Estamos falando de uma geração que cresceu jogando, que vê o verdadeiro sentido dos jogos, uma forma de arte interativa e altamente elaborada que amplifica a inteligência.

Bons jogos!

Jocelyn Auricchio | Editor-executivo

CARTAS

A PlayStation Power foi feita sob medida para atender às suas expectativas, leitor. Por isso, sua opinião é de imensa importância para nós. Mande-nos suas opiniões, críticas e sugestões. O principal beneficiado será você.

ENDEREÇO
PlayStation Power
Digerati Games
Rua Haddock Lobo, 347, 12º andar
São Paulo/SP CEP: 01414-001
E-mail | pspower@digerati.com.br

TEAM

JOCELYN AURICCHIO
Jô experimentou uma profunda alegria ao fatiar demônios em DMC 3

RONALDO TESTA
Até na correria da redação, o paizão coruja arruma tempo para suas amadas

ALLAN ANDRÉ
Essa é a cara dele depois de sua mãe perguntar se ele almoçou direitinho...

FERNANDO WIEK
É um dos mais viciados no mundo dos games, conhecido como Leôncio

HENRIQUE SZOLNOKY
Também chamado de Pão (vide foto), é um apaixonado por cinema e jogos

RICARDO FARAH
O andarilho do submundo sempre tem acesso a informações proibidas

PAULA RAGUCCI
Garota formada e informada que, em breve, também será pós-graduada

ADRIANA MASTELLI
Não se engane com essa cara meiguinha, pois quando o texto atrasa...

VIVIANE LOPES
Ela está de férias, em Vitória, mas na próxima edição estará de volta

ELAINE VIEIRA
Apesar da trabalheira por aqui, nunca perde a piada ou o bom-humor

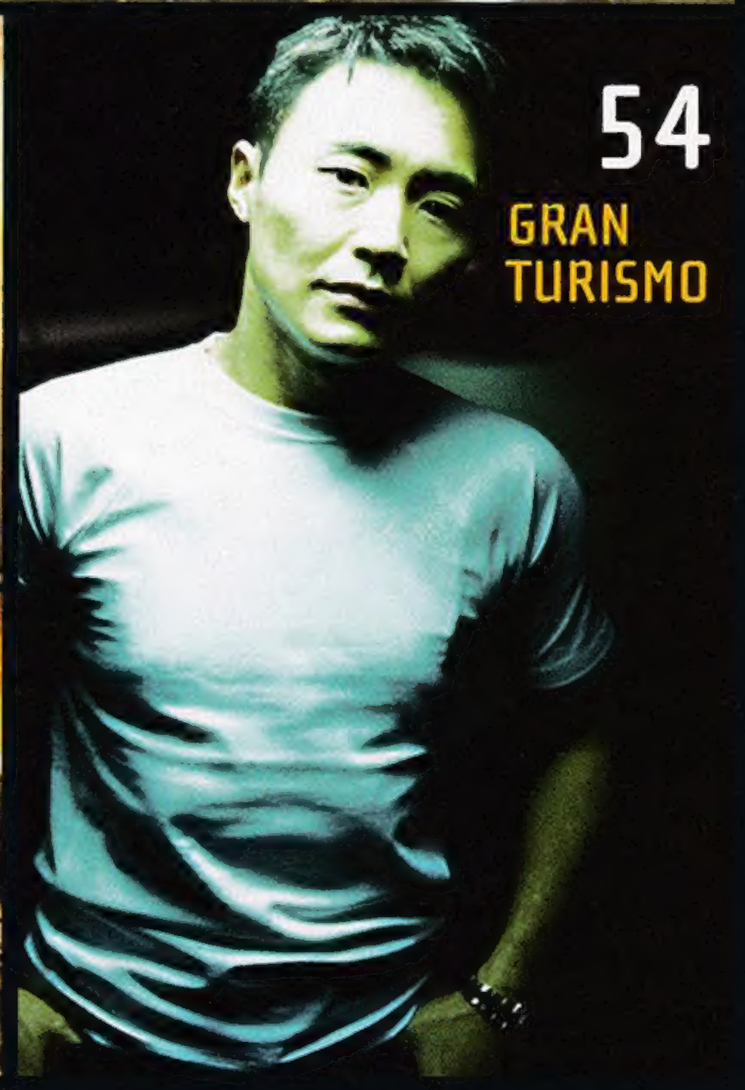
ALEXANDRE DINIZ
O "Formigão" não agüenta mais esperar pelo lançamento de Star Wars Ep. 3

MÁRCIO DIAS
O soldado Dias acabou sendo pego pelos amigos de profissão e ficou careca

PlayStation POWER #1

CONTEÚDO EXCLUSIVO DA OFFICIAL U.S. PLAYSTATION MAGAZINE

START



HYPE

08 **NEWS** | As novidades do universo PS2
12 **PSP MANIA** | O lançamento do PSP no mundo
24 **PREVIEW** | Tekken 5, Batman Begins, Destroy All Humans!, Stolen
30 **ENTREVISTA** | Marylin Manson e David Duchovny falam sobre o game Area 51

REVIEW

36 **SUIKODEN 4**
37 **TENCHU | NANOBREAKER**
38 **DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING**
40 **SHADOW OF ROME**
42 **XENOSAGA EPISODE II**

REPLAY

44 **ANIMANIA** | Os novos animes
45 **COMIX ZONE** | HQ para todos os gostos
46 **FRAMES** | Filmes imperdíveis
47 **MUSIC** | O que vale a pena escutar
48 **BOX SET** | Capas de games no mundo
52 **ONLINE** | O que rola na rede
54 **GRAN TURISMO** | Curiosidades sobre o gênio por trás da obra-prima
56 **CHEATS** | Para os menos persistentes

STRATEGY

60 **MERCENARIES** | Guia completo com todas as missões e segredos

RETRO

80 Games que merecem ser relembrados

CONTINUE?

82 Polêmicas, opiniões e considerações

A PRIMEIRA E ÚNICA REVISTA ESPECIALIZADA EM EMULADORES DO BRASIL

DIGERATI GAMES

Ano I – Nº 8 – R$ 11,90

EMULADORES

JOGUE NO PC: THE KING OF FIGHTERS • RESIDENT EVIL • KNIGHTMARE • KILLER INSTINCT

35 JOGOS COMPLETOS

▶Golden Axe, Smurfs, Ghouls'n'Ghosts Returns, Mortal Kombat Adventure (versão exclusiva, criada por fãs) e muitos outros clássicos

PSone NO PC!

▶Transforme seu PC e jogue todos os sucessos do PlayStation

METAL GEAR

▶Reviva as primeiras aventuras de Snake do lendário MSX

EMULADOR NO CD + TUTORIAL NA REVISTA

MAME

▶Saiba como jogar The King of Fighters, Cadillacs and Dinosaurs, Street Fighter II e outros clássicos dos fliperamas

TUTORIAL NA REVISTA

BÔNUS

+de 120 jogos em ROMs testadas e aprovadas

CONFIRA OS DESTAQUES DO CD NO VERSO

Produzido por NovoDisc Mídia Digital Ltda. - CNPJ 02.073.507/0001-09 - Sob licença da Digerati Com. Tecnologia Ltda. CNPJ 01.107.519/0001-36. CD-ROM brinde. Parte integrante da revista. Não pode ser vendido separadamente. Proibido reproduzir, proibido alugar.

9 771678 474004 08

▶JÁ NAS BANCAS OU NO SITE:
WWW.DIGERATI.COM.BR

HYPE

24 BATMAN BEGINS

A trajetória de Bruce Wayne até o surgimento da lenda

25 NAMCO X CAPCOM

Ryu enfrenta Klonoa em um RPG tático que vai dar o que falar

27 WANDA AND THE COLOSSUS

O novo jogo dos mesmos criadores de ICO

12 PSP NA MÃO!

Saiba como foi a chegada do portátil no Japão, seus futuros lançamentos e tudo o que a pequena pérola da Sony é capaz de fazer!

30 AREA 51

Marylin Manson e David Duchovni contam como foram suas experiências na dublagem de Area 51, esperado jogo de ação em primeira pessoa para PS2.

Jill abrindo fogo em Resident Evil: Apocalypse

FILMES ESTRÉIAM NO PSP

OS LONGAS-METRAGENS NO FORMATO UMD JÁ TÊM DATAS E PREÇOS DEFINIDOS

A Sony Pictures confirmou a data e os preços de lançamento de longas-metragens para o PSP, no formato UMD (Universal Media Disc). Os Estados Unidos levam vantagem nos dois aspectos, pois no território americano, os filmes chegarão antes e o custo para o consumidor será menor do que no Japão. O lançamento no ocidente será no dia 19 de abril, quase um mês depois do lançamento do PSP nos Estados Unidos. Os japoneses terão de esperar um pouco mais, pois nenhuma data foi anunciada até o fechamento desta edição.

O preço de lançamento está estipulado em 19 dólares para os mais baratos, como *Resident Evil: Apocalypse*, *XXX* (*Triplo X*), *Once Upon a Time in Mexico* (*Era Uma Vez no México*) e *Hellboy*. Outros, como *The House of Flying Daggers* (*O Clã das Adagas Voadoras*), estrelado por Takeshi Kanashiro, que interpretou Samanouske, na série *Onimusha*, custarão 28 dólares. Para os japoneses, 3.900 ienes (35 dólares) será o preço mínimo das mídias. *Spiderman 2*, um dos primeiros filmes do PSP, será um brinde nas primeiras unidades americanas do portátil, em seu lançamento, no dia 24 de março.

Na Europa também não houve data nem preços anunciados até o momento, mas tudo indica que os filmes serão lançados junto com o Japão, o que não deve acontecer muito tempo depois da data ocidental.

CLÁSSICOS NO PSP

A Namco anunciou um novo título para o PSP. Trata-se de Namco Museum, que será o primeiro título a usar a função Game Sharing. O jogo permite que várias pessoas joguem por meio do sistema WiFi, mesmo que todos não o possuam. Segundo a empresa, os sete clássicos podem ser carregados sem problemas através da rede sem fio, sendo eles: Pac-Man, Ms Pac-Man, Galaga, Galaxian, Rally X, New Rally X e Dig Dug.

GTA CHEGARÁ PARA O PSP

Está confirmado: a série Grand Theft Auto terá sua versão para o PSP e sua possível data de lançamento é o dia 15 de abril. O game deve ser lançado simultaneamente com Midnight Club 3: DUB Edition. Poucos detalhes foram revelados, pois Gordon Hall, presidente da Rockstar, faz mistério. Ele disse que entende as expectativas dos jogadores, mas, por enquanto, manterá sigilo total.

TAXI DRIVER: THE GAME

Rumores na Internet apontam para a produção do game baseado no filme Taxi Driver. A responsável seria a Majesco, produtora de Bloodrayne

CANADÁ E UBISOFT APOSTAM NA EDUCAÇÃO ELETRÔNICA

A Ubisoft é responsável por games como Prince of Persia 2

Já faz um bom tempo que o Canadá vem apostando na educação superior, na área de jogos eletrônicos. Porém, dessa vez, o governo canadense fez uma forte parceria com a Ubisoft com o objetivo de criar uma escola especializada para criadores de jogos.

Localizado em Montreal, o estúdio terá o objetivo de formar alunos nas áreas de programação, animação, design e até mesmo criação de ambientes no universo tridimensional. Além disso, os cursos serão todos reconhecidos pelo próprio Ministério da Educação do Canadá, sendo que todo o projeto promete ser iniciado ainda em 2005.

Um outro exemplo de escola de games é a americana DigiPen, que tem auxílio da Nintendo e também é especializada na área de criação de games eletrônicos.

SQUARE ENIX PREVÊ GRANDE LUCRO NOS PRÓXIMOS ANOS

O ano fiscal ainda não acabou, mas alguns executivos da Square Enix estão prevendo lucros de 255 milhões de dólares no ano fiscal de 2005 e 288 milhões de dólares em 2006.

De acordo com o serviço de notícias japonês, JIJI, a companhia espera operar com cifras que ultrapassam os 30 bilhões de ienes (cerca de 742 milhões de reais) para o ano de 2006, que começa em abril de 2005 e acaba em março de 2006.

Todo esse otimismo tem explicação: o lançamento, para o próximo ano, de Final Fantasy XII e outros títulos populares no mundo inteiro. A estimativa da empresa para o ano fiscal que ainda não acabou é bastante agradável, cerca de 26 bilhões de ienes (um valor aproximado de 643 milhões de reais), 36,3% a mais que o ano fiscal de 2004. A empresa prevê que as vendas para o ano fiscal corrente alcançarão a marca de 73 bilhões de ienes (1.8 bilhões de reais), 15,5% maior que o ano anterior. Entre os atuais games da empresa estão Final Fantasy XI e Kingdom Hearts: Chain of Memories.

Kingdom Hearts II e Final Fantasy XII devem ser os principais responsáveis pelos lucros

YAHOO APOSTA NO ATRAC 3

O Yahoo e a Sony estão criando o "Mora" um serviço online para download de músicas. O formato dos arquivos disponíveis será o ATRAC 3, desenvolvido exclusivamente para alguns aparelhos da Sony, como MinDisc Players, telefones móveis e o PSP.

Até o momento, especula-se que cerca de 73.000 músicas estarão disponíveis logo na estréia do serviço.

SONY INTERROMPE PRODUÇÃO DO PSX

A Sony cessou as vendas dos dois modelos de seu multimídia PSX, o DESR-5500 e DESR-7500. O anúncio foi feito em seu site oficial. O aparelho que completou dois anos de idade em janeiro deste ano é um PlayStation 2 que reúne diversas funções, as quais vão bem além do videogame.

O PSX é um multifuncional que permite gravação de DVDs, conexão com a Internet e outras funções. O fracasso nas vendas é o principal motivo apontado pela empresa, mas é provável que as funções do PlayStation 3 anulem completamente o PSX.

Há rumores de que o aparelho foi motivo de muitas desavenças entre a Sony Computer Enterteinment e a Sony. Mesmo com interrupção em sua fabricação, a Sony pode voltar a produzi-lo eventualmente.

INFO

As primeiras remessas do PSP no Japão tiveram problemas com o botão ■. A Sony disse que todos os reparos nesse botão serão gratuitos.

O tamanho do chip Cell é o que mais impressiona

SONY MOSTRA CÉREBRO DO PS3

DEPOIS DE MUITA ESPERA, A SONY DIVULGOU O CHIP CELL

Depois de quatro anos de mistério, a Sony e suas parceiras de projeto, IBM e Toshiba, mostraram ao mundo o aguardado protótipo do chip Cell, durante uma conferência, em São Francisco, nos Estados Unidos. O processador estará presente na maioria dos aparelhos multimídia da Sony, inclusive no sucessor do PlayStation 2.

O chip Cell conta com um processador de 64 bits, capaz de operar a uma velocidade 4,6 GHz (ou até mais), com o decorrer do tempo e das vendas. O chip possui nove unidades, sendo uma a principal. Todas são independentes, com autonomia para rodar diversos sistemas operacionais de maneira muito eficaz.

A IBM revelou que a estrutura do Cell é totalmente flexível, o que permite processamentos paralelos com facilidade. Além disso, a empresa informou que o chip pode ser feito com medidas diferentes de velocidade e quantidade de unidades de processamento, para que ele se adapte facilmente a diversos tipos de aparelho.

O protótipo apresentado tem memória interna de 2,5 MB e é capaz de cumprir 256 gigaflops (bilhões de cálculos por segundo). A Emotion Engine (128 bits) do PlayStation 2 produz 6,2 gigaflops.

A velocidade da comunicação com as memórias externas de tecnologia Rambus é de 100 GB por segundo, com moldes de 90 nanômetros por segundo. As memórias externas serão distribuídas pelas correntes Toshiba, Samsung e Elpida – que produzirá memórias do Revolution, o sucessor do GameCube. Mas ainda não foi revelado em qual porcentagem cada uma estará presente no PlayStation 3.

O projeto do chip Cell teve início em março de 2001 e começará a ser produzido em série ainda este ano.

Mesmo possuindo 234 milhões de transistores, o chip Cell é tão pequeno quanto uma tachinha. São 1,5x1,4 cm. Você pode compará-lo ao buraco de um CD ou ao de um DVD comum.

O PlayStation 3 será o primeiro aparelho a contar com a tecnologia do chip Cell e sua chegada ao mercado está prevista para 2006.

QUANDRINHOS ELETRONIC ARTS

A Marvel está produzindo quadrinhos com a temática "Marvel vs EA". Os personagens da Eletronic Arts estão em criação

SONY ATRASA PSP NA CORÉIA

A Sony anunciou um atraso de dois meses no lançamento do PSP na Coréia. A chagada do portátil será apenas em maio

Cerca de 300 pessoas formaram fila no lado de fora da loja Yodobashi Camera em Shinjuku desde as 11 horas da noite anterior ao lançamento. Muitos levaram seus próprios alimentos, jogos e amigos.

Você imaginaria que a primeira pessoa na fila para comprar o PSP estaria mais contente...talvez as longas horas de espera não tenham sido tão legais assim. Arai-san estava na fila há mais de 12 horas.

Os três da foto chegaram cedo e conseguiram colocar as mãos no portátil — MEU DEUS, O QUE É AQUILO BEM ALI? — Um misterioso "contato" emprestou ao trio o PSP para passar o tempo com a condição de que eles comprassem o aparelho usado.

Na manhã do lançamento, mais precisamente às 5h, a fila no lado de fora da Yodobashi Camera contava com mais de 1.200 pessoas. Ela chegou a dar 4, 5 voltas na loja. Senhas foram distribuídas para evitar que engraçadinhos cortassem a fila.

PSP MANIA

O PORTÁTIL DA SONY DESEMBARCOU NO JAPÃO

Desde que foi anunciado, o novo console da Sony, o PSP, gerou polêmcia. Afinal, é a primeira vez que uma empresa enfrenta diretamente a Nintendo no terreno dos portáteis, um mercado que a empresa de Shigeru Miyamoto praticamente criou.

Mas, como todos sabemos, a Sony não é novata no ramo dos videogames. Ela virou a mesa do mercado quando lançou seu PlayStation, o videogame de 32 bits que era, inicialmente, um projeto em conjunto entre a Sony e a Nintendo. Miyamoto ficou receoso de arriscar-se na plataforma e, como a história nos mostrou, saiu perdendo. O PlayStation "calhou" de ser o videogame mais vendido de todos os tempos, desbancando a Nintendo facilmente e criando uma discreta rivalidade entre as duas companhias.

Rivalidade essa que será reforçada pelo lançamento do PSP. O console já chegou em território nipônico, bateu recordes de vendas e estará, em breve, nas lojas ao redor do mundo. Acompanhamos as primeiras horas do videogame no Japão e trazemos informações exclusivas direto da Terra do Sol Nascente, além de novidades sobre os games que acompanharão o lançamento mundial e de uma entrevista exclusiva com a Electronic Arts, que revela tudo sobre sua estratégia para ser o maior produtor do portátil.

O aparelho começou a ser vendido às 7h. As pessoas da fila foram atendidas por volta das 8h30, e as unidades não vendidas na hora da abertura da loja acabaram arrebatadas em uma hora ou duas

A fila no lado de fora da loja Bic Camera terminava no terceiro andar, onde havia um guichê de registro no alto da escadaria. Uma placa advertia os clientes com a seguinte frase: apenas um PSP por pessoa

Placas gigantes no lado de fora do Tsutaya avisavam a todos que o PlayStation Portátil já estava à venda. Um pouco mais tarde, outras indicavam que os aparelhos haviam esgotado

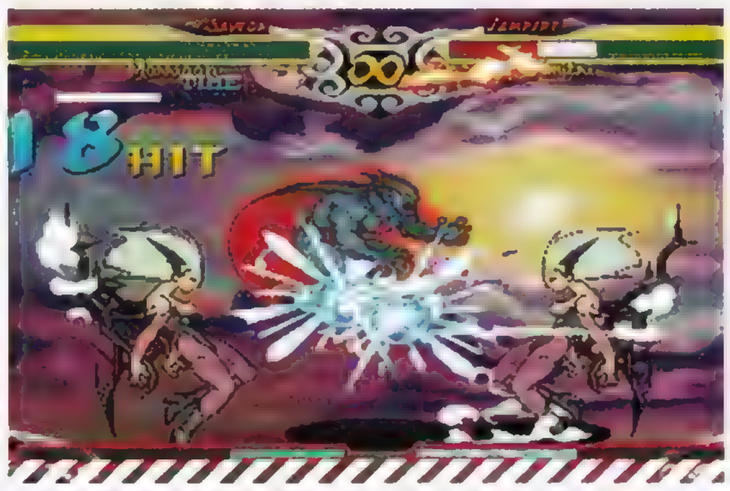
OS JOGOS DO LANÇAMENTO NIPÔNICO

LUMINES
SOM + IMAGEM

Rez, do produto Tetsuya Mizuguchi's, combina música e tiro em uma experiência coesa; seu próximo game Lumines espera conseguir a mesma coisa com jogos de quebra-cabeças. Os jogadores devem girar os blocos de quadrados coloridos que aparecem na tela para formar figuras geométricas e elimina-los. A mistura e a combinação das peças não desaparecem imediatamente, somente depois que a linha do tempo, que segue da esquerda para direita e tem ligação com o ritmo da música, passa pelos quadrados. Criar muitas combinações em uma só rodada resulta em muitos pontos. Com apenas duas cores, uma tela espaçosa e uma linha do tempo que não pára, Lumines é um jogo de quebra-cabeças que requer pensamento rápido e instintivo. Uma trilha sonora techno, produzida pelo artista japonês Mondo Grosso, conduz a ação, enquanto skins mantêm os olhos dos jogadores estimulados. Cada skin, relacionado com uma das músicas da trilha, pisca e brilha acompanhando os tons da música.

RIDGE RACERS
CORRIDA INOVADORA

A Sony lança um novo videogame, e Ridge Racer aparece logo em seguida com Lamborghinis e radares, o que faz perfeito sentido: Ridge Racers é tão divertido e bem-acabado que parece até ilegal.
A compilação dos primeiros 5 jogos, Ridge Racers conta com as melhores pistas (mais de 20), os melhores carros (6 classes, 9 carros por classe e 25 cores para cada veículo), as melhores músicas (30 trilhas: 12 novas, 12 antigas e 6 remixadas) e Reiko Nagase (não as outras moças que tentaram - em vão - substituí-la).
Uma barra de nitro que se enche quando você derrapa é a nova caracteristica do jogo, o que em momento algum interferiu na conhecida jogabilidade da série. O modo World Tours desafia os jogadores a completar dúzias de desafios cada vez mais difíceis. Os veículos e as pistas que forem habilitados podem ser usados nos modos Single Race e Time Attack. Se correr sozinho parece ser entediante, uma corrida entre 8 pessoas em uma rede sem fio pode ser mais empolgante.



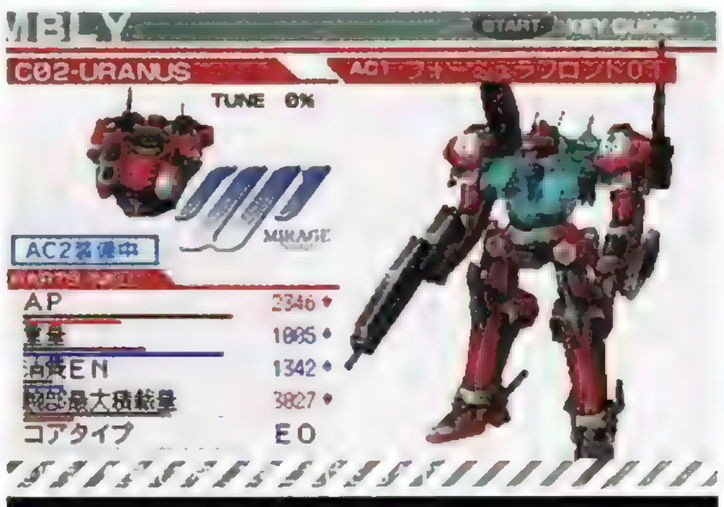
VAMPIRE CHRONICLE: THE CHAOS TOWER
DIVERSÃO MONSTRUOSA

No passado, a Capcom foi com razão acusada de explorar ao máximo seus títulos. Para o lançamento do PSP, a companhia resolveu lançar um título pouco lembrado: Darkstalkers, a série na qual os lutadores são baseados em personagens de terror. Vampire Chronicle reúne personagens de Vampire (Darkstalkers), Vampire Hunter (NightWarriors) e Vampire Savior em um único combate.
Cada um dos 18 personagens pode utilizar uma técnica diferente de luta com Vampire, Hunter, ou Savior, cada um com suas caracteristicas, golpes especiais, defesas e contra-ataques.
O modo Arcade oferece o desafio clássico dos jogos de luta, mas a torre de 100 andares (The Chaos Tower) traz alguns novos truques.
O jogador controlará um trio de personagens através dos andares da torre. Alguns andares possuem lutas com restrições, tais como não usar socos e condições especiais de vitória, como vencer o adversário em 10 segundos. Lute para passar pelos andares e habilitar os alternativos.

MINNA NO GOLF
BALANÇO PERFEITO

O game mais vendido no lançamento do PSP, por mais surpreendente que seja, não foi Ridge Racers, mas sim um jogo de golfe. Minna no Golf é sucesso absoluto no Japão, e a versão para PSP continua com a mesma jogabilidade de seu irmão maior: escolha seu clube, o tipo de tacada, meça a força e bata.

Felizmente, o golf e o PSP são um par perfeito; o formato portátil é ideal para curtir um joguinho rápido em momentos livres. Além dos habituais 18 buracos do golfe, um novo modo permite que você jogue exclusivamente na pequena área verde, próxima ao buraco. Na primeira vez, o jogador pode selecionar o tipo de cabelo, a roupa e vários acessórios; e não pára por aí: isso ajuda a diferenciar o seu jogador durante uma partida multiplayer. Lindos gráficos 3D e jogabilidade simples e viciante fazem de Minna no Golf o game ideal para o jogador casual, fãs do esporte e todos que gostam de um bom jogo



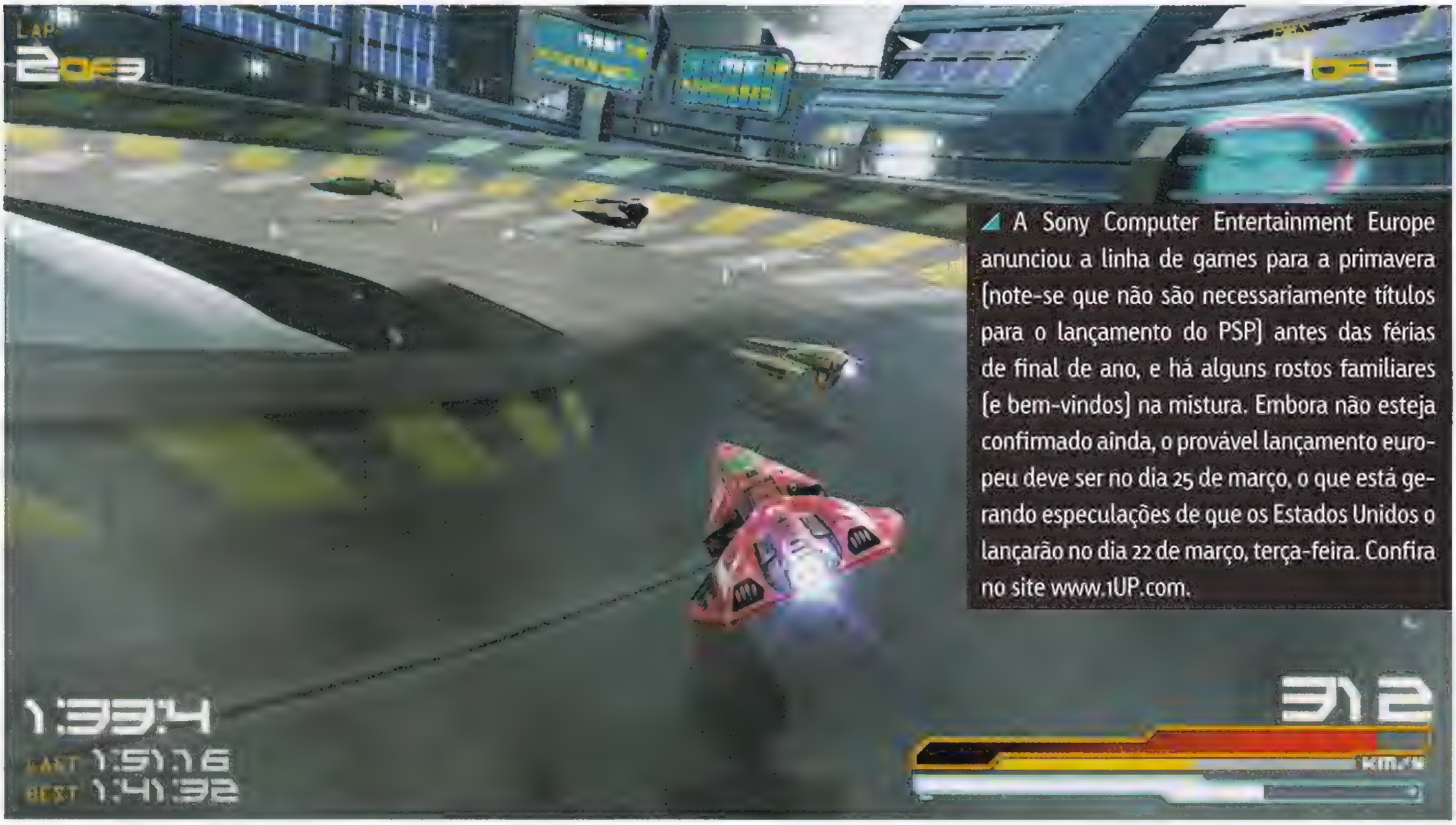
ARMORED CORE: FORMULA FRONT
ARMORED CHATO

Em Armored Core: Formula Front, o jogador pode equipar seu mech (uma espécie de robô) até os minimos detalhes com pontos que devem ser distribuidos para cabeça, braços, pernas, armas e radiador. Há como definir a postura do seu robô e ditar os comandos a serem usados em uma batalha (agressivo/defensivo, ataques de perto/longe, segurança/risco).

É possivel pintar os modelos, projetar logos e nomear as criações quando terminadas. Depois disso tudo é só assistir a uma luta de mais ou menos três minutos – não interativa – entre os robôs. Os jogadores, de fato, sempre estão no jogo.

Por que as pessoas gostam de jogos com robôs gigantes? Porque podem explodir as coisas. Esse definitivamente não é o forte em Armored Core: Formula Front. É melhor comprar um caderno de estatisticas e desenhar pequenos robozinhos nas margens, seria muito mais barato e traria a mesma diversão proporcionada pelo jogo.

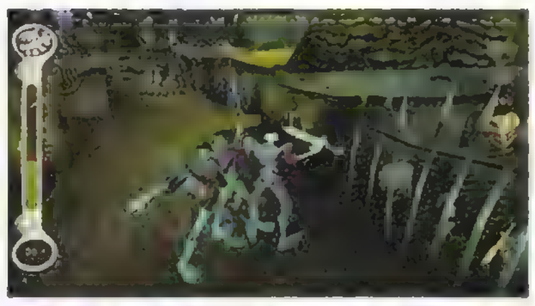
O PSP NA EUROPA



A Sony Computer Entertainment Europe anunciou a linha de games para a primavera (note-se que não são necessariamente títulos para o lançamento do PSP) antes das férias de final de ano, e há alguns rostos familiares (e bem-vindos) na mistura. Embora não esteja confirmado ainda, o provável lançamento europeu deve ser no dia 25 de março, o que está gerando especulações de que os Estados Unidos o lançarão no dia 22 de março, terça-feira. Confira no site www.1UP.com.

WIPEOUT PURE

Existiam rumores de um novo Wipeout anos atrás, e as expectativas eram de que fosse lançado para PS2, mas não é de surpreender que um game que tenha dado início a "games como cultura pop" marque presença no PSP. Pure possui cenários e veículos totalmente novos, 8 jogadores podem jogar por rede Wi-Fi, além de conter uma trilha sonora eletrizante. Depois de seu lançamento, a SCEE deve disponibilizar novas músicas, pistas, veículos e skins por meio de downloads.



MEDIEVIL

A série MediEvil não fez muito sucesso nos Estados Unidos. Com o visual sombrio do game original, essa versão tem o acréscimo de muitos minigames e modos de jogo, inclusive multiplayer. "Tentamos incorporar o Wi-Fi de duas maneiras", disse-nos o produtor Piers Jackson. "Todos os minigames oferecem um modo head-to-head". Além disso, MediEvil contará com um sistema checkpoints em suas fases, em que o sucesso de um jogador penaliza o outro, criando uma interessante tática de competição.

THIS IS FOOTBALL

A expectativa é de que seja lançado na Europa como This Is Football, mas é quase certo que o título seja MLS Soccer nos Estados Unidos. Haverá 150 equipes disponíveis, incluindo clubes e seleções, além de um sistema único de Wi-Fi, chamado Advanced User Alert System, que detecta qualquer jogador próximo a você, o que resulta em um desafio. Um tanto fútil para os usuários, mas prova que a tecnologia em questão é avançada. Ponto para os fãs de um mano a mano.

FIRED UP

Desenvolvido pelos caras que fizeram Hardware, esse é o primeiro jogo de cenários amplos e liberdade de escolha para o PSP. Essencialmente, é um games de combate entre veículos, no estilo de Twisted Metal, que traz personagens bizarros e armas inusitadas e promete dar satisfação tanto ao jogador que tem apenas três minutos ou o que tem três horas. Doze mapas e oito modos de jogo diferente estão abertos para multiplayer, incluindo Deathmatch, Capture the Flag, King of the Hill e Bomb the Base.

FORMULA ONE

Uma das séries que levaram o PSone ao limite, Formula One, da Travelers Tales, faz jus ao legado do antigo game da Psygnosis. As novidades são todos os 18 circuitos oficiais e as 10 equipes com suas respectivas 20 máquinas. A performance dos veículos foi baseada na última temporada e há mais 5 carros clássicos que podem ser destravados no decorrer do jogo. Espere por um game em estilo Arcade, com 7 modos de jogo, incluindo Quick Race, World Championship, Head-to-Head e Eliminator Championship.

WRC

"WRC utilizará os mesmos carros, pilotos e pistas licenciados para a versão de PS2, mas a ênfase do game está na jogabilidade", disse a equipe da Travellers Tales, que está dando os últimos retoques no jogo junto à Evolution Studios. "O jogo não tem frescuras, pois seu estilo é uma corrida seguindo os modelos dos arcades". Serão 30 veículos que se amassam totalmente, somados aos 17 pilotos oficiais da FIA em 2004, de seis montadores oficiais. Não há nada declarado a respeito do lançamento no ocidente

APE ACADEMY

Seria impossível que o novo portátil não ganhasse também um novo derivado de Ape Escape. Ape Academy traz 45 minigames inusitados com praticamente todos os estilos de jogabilidade que você possa pensar representados de alguma forma. Como com todos os outros títulos para o console, ele conta com Wi-Fi e Party Mode, e com uma característica que está surgindo em alguns jogos japoneses – dois jogadores em um console. Ainda não fomos convencidos por essa noção de dupla no aparelho da Sony, mas estamos preparados para testar antes de criticar.

RIDGE RACERS

Mantendo o clima de "assim como foi no lançamento do PS1", Ridge Racers é um clássico conhecido reiventado para o PSP. Tudo da série foi aperfeiçoado desde o último título para consoles, e o game para o portátil é como uma versão "melhores momentos" das características dos Ridge Racers anteriores. São 24 pistas diferentes para correr, o que é mais do que qualquer game anterior da série, e você encontrará as favoritas Crimson-rock Pass, Greenpeak Highlands e a Seaside Route 765. Pode esperar por Ridge Racers nos Estados Unidos no dia do lançamento do PSP.

EVERYBODY'S GOLF

Quando chegar aos EUA, será chamado Hot Shots Golf, e a versão portátil contará com seis campos inéditos, além dos personagens conhecidos que apareceram nos quatro episódios anteriores da série. Como em todos os outros games para PSP, trará jogos multiplayer com até 8 jogadores via Wi-Fi com diversas opções para configurar campeonatos ou partidas mano a mano.

DESIGN INTELIGENTE

A ESTRATÉGIA DA EA PARA O PSP

O poder do PSP oferece a muitos desenvolvedores a oportunidade de simplesmente adaptar seus games de consoles para o portátil. E, embora a idéia de jogar esses games em qualquer lugar seja atraente, ela logo se desfaz – conversões diretas normalmente não conseguem aproveitar ao máximo as nuances de um videogame portátil.

Você pode olhar para a linha de jogos para o PSP que a Electronic Arts está preparando e dizer "Peraí, esses são todos games de PS2". De fato, apenas de ouvir o que a empresa acha do PSP, fica parecendo que a idéia é apenas mais um jeito de ganhar dinheiro fácil. "O PSP é ótimo para nós porque nossos títulos estarão em uma plataforma que faz sentido, que combina com eles", diz Warren Wall, produtor executivo e líder do time Fusion. "A gente está atrás do público de 18 a 34 anos, então essa é a nossa chance [de conseguir espaço] nesse nicho do mercado."

Conversa fiada de marketing à parte, a Electronic Arts já sacou. Ela entendeu o que precisa fazer para transformar sua linha de games para o PSP em sucesso: extrair tudo o que o PSP tem a oferecer como uma plataforma portátil. Se existe qualquer dúvida sobre a seriedade da empresa, basta levar em consideração o fato de que um time foi criado especialmente para a produção no PSP. Os membros desse time, o Team Fusion, são responsáveis por trazer os maiores games da EA para o PSP. É claro que os jogos poderiam simplesmente ser convertidos do jeito que estão, com alguns ajustes, mas, para o Team Fusion, isso não é o bastante. "Essas não são conversões", acrescenta Wall. "A gente quer algo novo e arrebatador, mas temos grandes franquias e queremos trazer o que elas têm a oferecer para o PSP".

O primeiro passo? Ver e sentir como as versões de console dos jogos se comportariam na tela pequena. "Quando a gente pensou em adaptar as versões de console, fizemos testes com as versões na telinha," explica Wall. "Por exemplo, a gente tentou jogar Need for Speed na tela pequena e não conseguimos. Nós precisamos repensar várias coisas, como iluminação, controles e [outros elementos técnicos]."

Todos os tipos de ajustes foram feitos para a tela do PSP.

POWER PLAY
ESTENDENDO A VIDA DA SUA BATERIA

Infelizmente, mesmo com tudo que o PSP tem a oferecer, existe o problema da duração da bateria, algo muito importante em consoles portáteis. O anúncio oficial da Sony diz que a bateria irá durar por quatro horas de jogo, o que é pouco se comparado com outros portáteis, mas há muitas coisas que o Team Fusion está fazendo para estender a vida da bateria o máximo possível. Para começar, o PSP tem bastante memória RAM, então não é tão importante carregar os dados do disco UMD (a mídia do PSP) de um jogo como Need for Speed Underground Rivals porque fases inteiras são carregadas nessa memória. E, se o disco não está constantemente girando para a leitura de dados, a bateria é economizada e funciona por mais tempo. "A gente não precisou comprometer nenhuma parte do jogo", diz McCarthy. "O grande desafio está nos games nos quais os mundos são lidos constantemente dos discos, que acabariam com a bateria do portátil em uma hora."

Para completar, a capacidade Wi-Fi normalmente suga a energia da bateria facilmente, principalmente se o portátil está constantemente procurando por outros aparelhos. O único momento em que os games da EA usa Wi-Fi é quando você está esperando outros jogadores se juntarem ao game. "O modo Wi-Fi está sendo planejado para que você não envie informações o tempo inteiro", adiciona McCarthy. "Nós descobrimos um jeito fácil de conectar as pessoas sem acabar com a bateria". Felizmente, o engine de desenvolvimento para o PSP tem um simulador de consumo de bateria. Assim, os produtores podem ver quais aspectos dos games estão pressionando mais a fonte de energia do console.

Alguns games trazem aperfeiçoamento no contraste, outros utilizam um código de cores diferente para que você aproveite cada detalhe da tela. Pode não parecer grande coisa, mas a atenção com os detalhes é outro sinal do quão longe o Team Fusion está disposto a ir no PSP.

Outras adições são bem menos estéticas e muito mais de conteúdo. Na maioria das vezes, os melhores jogos de portáteis são aqueles que podem ser aproveitados tanto em jogadas de poucos minutos quanto em longos períodos de tempo. "A gente pensou em como os usuários vão utilizar o aparelho", explica Wall. "Quando está em casa, você joga normalmente em períodos de meia a uma hora. Você prefere o jogo longo quando tem tempo para isso, mas, quando se está muito ocupado, quer aproveitar alguns poucos minutos de jogatina. Se você tem aula ou está em um intervalo entre reuniões, quer dar aquela jogadinha rápida." Obviamente, criar um jogo de grande duração não é problema, considerando que a linha que a EA prepara para o PSP veio dos consoles, mas o que o Team Fusion está criando para oferecer àqueles que não têm muito tempo disponível para dedicar aos games do aparelho?

A resposta vem em duas formas: quicksaves e minigames. Se você estiver no meio de um jogo e precisar desligar o PSP, poderá salvá-lo e continuar exatamente de onde parou. Além disso, cada um dos seis títulos possui uma seleção de minigames, alguns deles tirados das versões de consoles, mas a maioria exclusiva para o PSP.

Ainda mais importante que a exclusividade, esses minigames estão relacionados a uma das filosofias de design do Team Fusion, que inclui Wi-Fi e o Party Play Mode. O Party Play Mode é um sistema que encoraja os jogadores a passar o PSP de mão em mão, na tentativa de superar os recordes dos amigos. "Olhando para os jogos da concorrência, existem alguns games que têm qualidade de console em termos de performance e visual", diz David McCarthy, um produtor da EA Canadá. "Outros oferecerão jogos únicos [para o PSP], mas a gente duvida sinceramente que haverá a combinação dos dois – um jogo único com qualidade de console."

FIFA SOCCER

DIRETO PARA O GOL

FIFA Soccer é o game da EA para o PSP com mais conteúdo. Mesmo em um estágio de desenvolvimento tão precoce [a conversão estava rodando no hardware do PSP há pouco tempo quando foi apresentado], é incrível a profundidade que a equipe está dando ao game.

"Nós demos o que os fãs de FIFA esperavam", conta o produtor David McCarthy, da EA. "Isso significa uma grande quantidade de conteúdo licenciado. Há aproximadamente 350 times e todos os estádios que você encontra na versão para o console". Mais do que isso, FIFA tem comentários integrais e os vários sons dos estádios e músicas que você esperaria ouvir em um jogo de futebol. No entanto, nem todos os aspectos das versões para console do FIFA foram mantidos no jogo de PSP. Um problema foi o mapeamento dos controles – o PSP simplesmente não possui tantos botões quanto o controle DualShock 2 nem tem um dos controles analógicos. Desse modo, a equipe tentou fazer seu melhor para ter todas as características de jogabilidade do FIFA mapeadas na configuração do PSP. "Há alguns desafios em remapear esses jogos em um controle menos funcional", completa McCarthy. "Perdemos um controle analógico, L2 e R2, mas tentamos manter itens essenciais".

Tudo o que faz da série FIFA uma das melhores está presente, inclusive um modo de campeonato, com direito a estatísticas completas e afastamento de jogadores por contusões e cartões. Quem não quer passar por todo o campeonato tem a opção de enfrentar diferentes desafios no Challenge Mode. Existem três tipos de desafio, nos quais o objetivo é fazer o máximo de gols com tempo livre ou estipulado, com a opção para o jogador definir os parâmetros da partida. Vale notar que alguns desses desafios fazem parte da história do futebol.

DE VOLTA PARA O FUTURO

Não há nada pior do que ter uma partida interrompida por algum contratempo. Para evitar a frustração de minutos bem jogados irem para o ralo, FIFA tem um sistema de save rápido, que permite que o game seja salvo a qualquer momento. Quando um jogo é carregado, é possível ver o que aconteceu cinco segundos antes de a ação recomeçar. É algo parecido com a largada de games de corrida, como Burnout 3.

MVP BASEBALL

SÓ FALTAM OS AMENDOINS PARA ACOMPANHAR O PORTÁTIL

Com exceção de FIFA Soccer, MVP Baseball é o único simulador de esportes divulgado pela EA para o lançamento do PSP e, por incrível que pareça, o jogo tem tudo para ser tão bom quanto os outros games da produtora. Obviamente muitas das características encontradas em MVP Baseball 2004, incluindo o Pure Swing System, em que diversos fatores influenciam na movimentação do jogo, como posicionamento do taco de beisebol, o andar dos jogadores e suas habilidades, estarão presentes. Haverá também uma série de opções para o sistema ofensivo e defensivo dos jogadores. Atualmente, há planos para incluir os modos home-run, shoot-out e pitcher showdown junto com o clássico exhibition e o full season. Além disso, haverá uma variedade de minigames para completar a diversão multiplayer da rede Wi-Fi. O jogo promete agradar a todos os fãs do esporte.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND RIVALS

VELOZES E FURIOSOS EM AÇÃO PORTÁTIL

Diferentemente de todos os outros jogos, o que o Team Fusion (estúdio de produção) prepara para o PSP com NFSU Rivals é um game de atitude e seriedade. Assim como os outros jogos da série, o game promete trazer toda a qualidade que sempre teve nos consoles domésticos. Claro que alguns ajustes sempre são necessários para deixar o game no portátil com a qualidade e a jogabilidade que agrade todos os jogadores assim como os outros games da série. "A idéia é focalizar a sensação de velocidade de forma que as pistas tenham cores que contrastam com os veículos e construções, para facilitar a visualização dos jogadores em qualquer ambiente em que forem jogados" diz David Mc Carthy, produtor da EA Canadá. "Porém, mesmo assim não queremos tornar o game simples e sem a qualidade que a série sempre teve. Você verá o brilho nas estradas, os reflexos, o motion blur e até mesmo as faíscas."

O time de desenvolvimento se preocupou muito em deixar Rivals com a cara e o espírito que a série sempre teve. "Para ser autêntico, precisamos do time de produção dos consoles, como o diretor de arte, o programador e cada um dos designers das fases.", diz McCarthy. "Habib Zragarpour é um verdadeiro mestre de efeitos visuais da série Underground. Ele trabalhou em The Perfect Storm e nas corridas de POD no Episódio I de Star Wars – ele consegue criar perfeitamente a sensação de velocidade quando falamos de blur e textura das pistas, sempre mantendo o padrão visual."

Certamente, Rivals vem chamando a atenção desde que foi divulgado no Tokyo Game Show, porém ainda temos de lembrar da jogabilidade. Mesmo com controles modificados constantemente durante meses até se adaptarem com o direcional analógico do PSP, durante a TGS o controle usado era o tradicional Dual Shock 2 do PS2. "Nós quisemos adaptar o direcional analógico do portátil de forma que proporcionasse a melhor sensação de condução dos veículos," completa McCarthy. "Enquanto estávamos em Tokyo, apresentamos uma versão inicial do jogo, porém sua jogabilidade foi totalmente reformulada."

EQUIPES

Além do modo principal de corrida, NFSU: Rivals traz várias outras opções de jogo, como suporte para multiplayer pela rede Wi-Fi ou um modo em que dois jogadores usam o mesmo portátil em equipe. Um desses modos é conhecido como Drift Attack, em que os jogadores devem executar os drifs em cenários fechados. Com os pontos acumulados, os jogadores alternam o uso do portátil para cada um realizar a sua melhor pontuação. O que vale é a habilidade de cada jogador, porém a diversão de jogar com um amigo no mesmo portátil é o grande destaque. Outro modo possível é o Nitrous Run, que é praticamente a versão das corridas Drag dos outros jogos da série Underground, em que os jogadores correm em uma pista reta em busca do melhor tempo na maior velocidade possível. Haverá também um Rally Relay Mode que será uma competição de corrida no estilo Sprint com o melhor tempo possível.

CARROS CUSTOMIZADOS

Os elementos de customização presentes nos outros jogos da série Underground continuam intactos em Rivals. Jogando o modo principal Career Mode e acumulando pontos durante os 10 circuitos desenvolvidos para o PSP, você poderá destravar uma série de upgrades externos e internos para seu veículo, com uma variedade de acessórios tão cultuados pela comunidade tuning, como nitro, vinyls e até mesmo pinturas fluorescentes. Há ainda uma excelente opção para sua garagem portátil em que você pode ver todos seus carros em uma única área e, assim, decidir qual deles necessita de modificações. Além disso, quando estiver jogando no modo multiplayer pela rede Wi-Fi, você poderá ver o carro de seu oponente e todas as suas modificações. Infelizmente não é possível trocar carros com seus amigos, porém a EA afirmou considerar essa opção em uma futura versão do jogo, uma vez que a Sony já mostrou ter o suporte para tal função.

NBA STREET SHOWDOWN

BASQUETE DE RUA A QUALQUER HORA, EM QUALQUER LUGAR

Jogos no estilo Arcade são presença obrigatória em plataformas portáteis,portanto não é surpresa a EA ter escolhido NBA Street como um dos games que vão ajudar no lançamento do PSP. O jogo é perfeito para as necessidades do PSP, pois é rápido, tem um amplo apelo e usa o poder que o hardware oferece.

NBA Street Remix é baseado em NBA Street Vol. 2, e não no novo V3. "Não pudemos trazer algumas coisas do V3 para o PSP", afirma Joel Manners, um produtor da EA Canada. "Street V3 usa um sistema de enterrada com os dois analógicos, e essa foi a razão pela qual preferirmos o Vol. 2, pois todos os comandos podem ser feitos com uma combinação do controle analógico com os botões R e L."

Isso faz o game responder exatamente como o NBA Street Vol. 2, o que não é nada mal, apesar da ausência de inovações na jogabilidade. Remix se destaca principalmente por seus recursos exclusivos. Existem dois minigames insanamente divertidos para se jogar sozinho ou em rede e um modo de jogo Party. O primeiro, chamado Shot-Blocker, tem por objetivo bloquear o ataque de três jogadores fora do garrafão. Quanto mais perto deles, mais alta a pontuação, ou seja, não adianta nada ficar embaixo da tabela: ou o jogador se arrisca longe do garrafão ou não faz pontos. Esse modo pode ser jogado via wi-fi com outras duas pessoas.

O outro modo, Arcade Shootout, nada mais é do que a representação digital dos jogos de basquetede fliperamas de shoppings, com a diferença de existirem três aros móveis com pontuações diferentes. O barato é calcular cuidadosamente e fazer cestas nos três ao mesmo tempo. O modo que fez as versões para console brilharem, King of the Courts, também está de volta. Dois times de três jogadores podem competir controlando lendas da NBA, além de novos personagens exclusivos para o portátil. Também é possível criar seu próprio jogador, além de deixá-lo mais forte ao longo dos jogos. Prepare-se para ver algumas boas enterradas.

NFL STREET 2 UNLEASHED

VÁ RUMO À VITÓRIA

De todos os jogos para o PSP, NFL Street 2 Unleashed é o que mais precisa de acabamento. E não é porque os gráficos são horríveis ou a jogabilidade é ruim, mas sim porque o game está muito parecido com a versão de PS2.

Há uma razão simples para Unleashed estar nessa situação. "Não sabíamos o que iria acontecer até abril ou maio", afirma Jason Vandiver, produtor da Tiburon, o mesmo estúdio responsável pela versão de consoles.

"Estávamos adiantados no desenvolvimento de Street 2 e não tínhamos trabalho antigo para aproveitar, então usamos o que estávamos desenvolvendo."

NFL Street 2 Unleashed vem no molde dos outros games para PSP da EA, com conteúdo exclusivo, como minigames e suporte Wi-Fi. Existem mais minigames na versão para PSP que na de PS2. "Esse é o nosso objetivo, pois, apesar de termos um sólido jogo nas mãos, queríamos mudar a mecânica dele e atrair jogadores que não iriam jogá-lo."

Todos os atributos da versão para PS2 estão presentes. "O maior desafio foi o desenvolvimento simultâneo", afirma Vandiver. "É excepcionalmente difícil desenvolver as versões para PSP e para PS2 ao mesmo tempo."

PSP EM FOGO CRUZADO

VEJA O QUE A EQUIPE DA O.P.M. ACHOU DO LANÇAMENTO DO PSP

Giancarlo Varanini (Redator da Official U.S. PlayStation Magazine) | Esta é a primeira vez que você coloca as mãos no PSP. O que você achou dele?

John Davison (Editor da Official U.S. PlayStation Magazine) | O que me impressionou foi a tela do portátil. O maior problema com os portáteis é a falta de imersão que seus jogos proporcionam devido a pequena tela de visualização. No PSP é diferente, e eu encontrei especialmente em Need for Speed a mesma sensação de jogá-lo no PS2.

GV | Concordo. Desde que eu o vi durante a Tokyo Game Show, fiquei fascinado com essa imersão. A tela é incrivelmente clara e o resto do PSP deixa o portátil com um design nunca antes concebido. Porém, ainda tenho dúvidas quanto ao direcional analógico. Acostumar com o direcional parece ser mais difícil do que parece, pelo que eu vi enquanto jogava NFSU: Rivals. Em Tiger Woods a história já é outra. O direcional parece ter sido feito exclusivamente para o jogo.

JD | O problema com o direcional analógico é a programação para cada jogo. O fato é que, ao jogá-lo uma primeira vez, a sensação é de ele deslizar com maior facilidade do que o normal. Parece que ele foi desenvolvido para ser usado na navegação dos menus em vez de no próprio jogo. Resumindo, é perfeito para os menus e horrível para os jogos. Minha maior impressão é que ele foi colocado no local errado. Para jogos como Rivals é muito desconfortável pois ele força você a segurar o PSP de modo diferente. Se esse foi um modo desconfortável para você, o que pode ser feito é usar o direcional digital que está disposto exatamente no lugar certo. Você está certo quanto a Tiger Woods. No direcional analógico é muito mais fácil de dar as tacadas do que no tradicional digital.

Depois de ver os primeiros lançamentos que estão vindo para o PSP, eu poderei afirmar ou não se o direcional analógico tem soluções. Porém, logo no lançamento, poucas das opções do portátil serão identificadas, assim como aconteceu com o PS2. Veremos jogadores reclamarem da vida útil da bateria, sobre as opções iniciais de jogos. Enquanto isso, teremos jogadores com olhos mais clínicos dizendo que todos os jogos são conversões do PS2 que estão guardadas no fundo do baú. Quando você vir a lista de jogos da EA, sua primeira reação será "Bem, claro que eles iam fazer isso."

GV | Eu acredito que haverá um esgotamento do portátil na América do Norte. Seremos avisados de que a Sony não está dando conta da demanda de pedidos, e isso irá gerar um "Nossa, se ele é tão popular assim, pode ser que eu compre um também". Mas, claro, ouviremos queixas quanto à vida útil da bateria. Minha preocupação mesmo é quanto a defeitos do portátil, como pixels mortos na tela ou algum ponto negativo quanto à mídia UMD.

JD | O que me choca mesmo são os lançamentos japoneses dos consoles. Se olharmos para trás, o antigo PSone teve um número limitado de consoles disponíveis à venda e havia apenas um título japonês em seu lançamento. No PS2 os problemas foram maiores ainda. A Sony não deu conta da demanda de consoles, da produção dos chips e de sua patética linha de games inicial. Agora com o PSP a história parece se repetir. Apenas 260.000 unidades estavam disponíveis durante o lançamento do portátil no Japão, além dos defeitos com as telas trincadas ou analógicos quebrados. O mais complicado mesmo fica com o lineup inicial de jogos que faz com que os jogadores comprem o portátil e aguardem por meses até terem bons títulos em mãos.

O lançamento americano parece ser um pouco diferente. A produção do console parece estar muito mais rápida, e já temos bons títulos logo no lançamento do portátil. São mais de 20 títulos que já estão em nossa mira para Março (época do lançamento), incluindo seis da própria EA e outros confirmados da Europa, e já sabemos que diversas produtoras já estão trabalhando no PSP. Penso que o lançamento americano será mais espetacular ainda. Claro que haverá alguns contratempos, como aconteceu com o PS2, porém aposto que o portátil será sucesso garantido em pouco tempo.

O IMPÉRIO OCIDENTAL

Além das novas estratégias para o PSP, a EA tem feito grandes investidas para virar a maior empresa do mercado de games. Ela tentou comprar as distribuidoras francesas Ubisoft e Vivendi, mas foi proibida pelo governo do país.

KEEPING TRAX
PSP COMPRA BRIGA COM IPOD

Como você sabe, quase todos os jogos da Electronic Arts possuem músicas licenciadas. O mesmo se aplica para os jogos do PSP, porém essa trilha sonora será muito mais explorada do que apenas durante os menus do jogos. Você poderá extraí-la de qualquer jogo da EA para o PSP e ouvi-la separadamente. Em alguns casos, haverá até mesmo vídeos que acompanharão as trilhas ou, caso não haja um video específico, haverá alguma efeito gráfico que combine com a música, como acontece em players, como iTunes ou Winamp. Mesmo que você não se importe muito com as músicas, essa é uma característica interessante, e outras produtoras com certeza estarão de olho nelas.

BATMAN BEGINS

Por Ronaldo Carlini Testa

O RECOMEÇO DO HOMEM-MORCEGO

Batman Begins será o terceiro game do cavaleiro das trevas lançado para PS2. Depois do fracasso de Batman Vengeance e Batman Rise of Sin Tzu – produzidos pela Ubisoft –, parece que finalmente a versão virtual do justiceiro receberá o tratamento que merece. O novo episódio da série contará a história de Bruce Wayne desde o começo, do assassinato de seus pais até o surgimento da lenda.

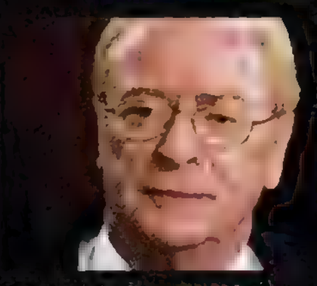
Assim como no filme homônimo, que estréia em junho nos cinemas, o cavaleiro das trevas poderá contar com seu fiel escudeiro e mordomo Alfred, terá de responder aos chamados do comissário Gordon e cuidar de cada beco escuro de Gotham City.

Os movimentos do personagem serão bem parecidos com os de Sam Fisher (Splinter Cell),como esgueirar-se pelas sombras até encontrar o tempo certo para atacar. Os efeitos sonoros receberam tratamento especial, e a luz do cenário será o guia do personagem pelas perigosas ruas da cidade.

O desenvolvimento do game para os consoles fica por conta da Eurocom, estúdio responsável por James Bond 007: NightFire e Spyro: A Hero's Tail.

Resta aos fãs esperar pela grande obra em que, mais uma vez, o defensor de Gotham City usará toda a sua força, inteligência e muita tecnologia para livrar a cidade da escória da humanidade.

Bruce Wayne/Batman
Christian Bale



Alfred Pennyworth
Michael Caine

Lucius Fox
Morgan Freeman

O FILME

Batman Begins estréia nos cinemas em junho e tem a difícil tarefa de apagar a má impressão deixada pelos dois filmes anteriores, que não honraram o legado de Tim Burton (o diretor de Batman e Batman: Returns).

PRODUÇÃO Eurocom Entertainment Software **DISTRIBUIÇÃO** Eletronic Arts
GÊNERO Ação **JOGADORES** 01 **SITE** www.eurodltd.co.uk

NAMCO X CAPCOM

Por Ronaldo Carlini Testa

UM RPG COM JIN KAZAMA, RYU, MORRIGAN E OUTRAS "ESTRELINHAS"

Calma lá, não é o que você está pensando. Não se trata de um jogo de luta entre os personagens da Capcom e da Namco, mas de um RPG tático, com elementos de ação, que mistura a turma de Street Fighter, Darkstalkers, Resident Evil: Dead Aim, Xenosaga, Tales of Destiny e outros personagens de games de peso das produtoras.

Do lado da Capcom, estarão disponíveis: Ryu, Ken, Chun-Li, Vega, Gouki, Cammy, Juli e Juni de Street Fighter e ainda Demitri e Morrigan de Darkstalkers. Também entram na briga Arthur de Ghouls 'n Ghosts, Regina de Dino Crisis, e Strider Hiryu de "Strider".

A Namco, por sua vez, disponibilizará os personagens de seus RPGs mais famosos, como já era de se esperar. Estarão presentes: KOS-MOS, Shion e M.O.M.O. de Xenosaga, Stahn Alieron e Rutee Katrea de Tales of Destiny, e Valkyrie de Legend of Valkyrie. Os lutadores Jin Kazama de Tekken e Mitsurugi de Soul Calibur também marcarão presença.

A trama acontece cerca de 100 anos no futuro, em Tóquio, no bairro de Shibuya. Depois de uma distorção no espaço-tempo, a cidade inteira é evacuada. Os agentes Alice Rage e Xiaomu, da organização Shinra, são envidados para investigar o fenômeno e, então, um portal mágico acaba transportando os personagens das duas empresas. O combate contará com ataques tradicionais e técnicas especiais. É possível, também, combinar técnicas de dois personagens. Será que essa combinação dará certo? As duas empresas apostam que sim!

PRODUÇÃO Monolith Software **DISTRIBUIÇÃO** Namco **GÊNERO** RPG
JOGADORES 01 **SITE** www.monolithsoft.co.jp

CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS

Por Ronaldo Carlini Testa

O DRÁCULA ESTÁ DE VOLTA, E O CASTELO TAMBÉM!

Quem acompanha a série Castlevania, sabe que muita coisa mudou desde o primeiro game, lançado para nintendinho em 1987. Os protagonistas mudaram, o estilo do jogo foi modificado e as histórias acontecem em períodos diferentes. A única coisa em comum entre eles é o castelo, que será o cenário de Curse of Darkness.

Esse será o segundo game da série lançado para PlayStation 2 e, apesar de ser inspirado em Lament of Innocence, trará mais ação e elementos de RPG. A história se passa depois de Castlevania III. Hector, um antigo amigo – hoje inimigo – de Drácula, quer vingar sua esposa que foi acusada de bruxaria e morta por um de seus capangas.

O jogador poderá manipular demônios e alimentá-los com inimigos mortos. Será possível evoluir diferentes tipos de monstros e habilitar novos poderes, golpes e habilidades. Há um novo tipo de medição de experiência, que permitirá ao personagem a utilização de novas espadas, lanças e machados. O jogo promete ser menos linear que o anterior e contará com alas secretas nos arredores do castelo. Apesar de não trazer personagens conhecidos, tudo indica que haverá aparições especiais dos membros da família Belmont.

PRODUÇÃO Konami TYO **DISTRIBUIÇÃO** Konami **GÊNERO** Ação
JOGADORES 01 **SITE** www.konamityo.co.jp/

DESTROY ALL HUMANS!

Por Henrique de Breia e Szolnoky

ROSWELL FOI APENAS O COMEÇO

Eternizado pela frase "ET, telefone, minha casa", o alienígena do filme E.T., O Extraterrestre, é uma exceção. Desde que as histórias de ficção científica envolvendo vida inteligente (ou talvez não tão inteligente assim) fora da Terra foram criadas, os aliens atormentam a humanidade, seja invadindo corpos e tomando conta das nações, ou explodindo a Casa Branca. Aliens "bonzinhos" são raros.

O gênero ganhou popularidade pelos filmes da década de 40 que praticamente iniciaram a paranóia de "estamos sendo vigiados". E é neles que a Pandemic Studios e a THQ buscam inspiração para criar Destroy All Humans!, um game de ação em terceira pessoa no qual você controla um alienígena chamado Cryptosporidium-137, membro de uma linhagem de clones alienígenas, enviado ao nosso planeta para investigar a queda do disco voador em Roswell em 1947.

A estrutura de Destroy All Humans! é inspirada em Grand Theft Auto, ou seja, o universo do game será vasto e não haverá linearidade no cumprimento das tarefas e segredos. São cinco grandes objetivos, subdivididos em várias missões, além de diversos extras.

Um dos objetivos secundários de C-137 (como o chamaremos daqui para frente), é recolher massa encefálica dos habitantes do planeta e manter-se escondido das autoridades, nem que, para isso, precise eliminar testemunhas e destruir cenários em geral.

Para tanto, o extraterrestre conta com diversas habilidades, como poderes telecinéticos e hipnóticos, entre outros. Além disso, ele é capaz de utilizar um disfarce holográfico para infiltrar-se em multidões. Haverá também um vasto arsenal. A clássica arma que desintegra humanos estará presente, assim como descarregadores de energia elétrica e alguns tipos de explosivos.

Mas nem tudo é tão fácil quanto parece. Basta sua presença para causar pânico à população, então, você será perseguido pela polícia, assim como pelo FBI, pelo exército e pelos famosos homens de preto.

O visual buscou inspiração não só nos filmes de ETs da década de 40 e 50, mas também no clássico Marte Ataca!, de Tim Burton. Os amplos cenários estarão abarrotados de detalhes e efeitos especiais.

O jogo trará um senso de humor debochado, sarcástico e nonsense e, se as empresas conseguirem captar o espírito da jogabilidade de GTA e misturá-lo com as deliciosas referências de ficção-científica de época, estilo Guerra dos Mundos, teremos um ótimo game em mãos.

PRODUÇÃO Pandemic Studios **DISTRIBUIÇÃO** THQ **GÊNERO** Ação
JOGADORES 01 **SITE** www.destroyallhumansgame.com

WANDA AND THE COLOSSUS

Por Henrique de Breia e Szolnoky

O PERFEITO EQUILÍBRIO ENTRE ARTE E ENTRETENIMENTO

Assim como no cinema, existem os jogos "apelões", que chegam apoiados por devastadoras campanhas de marketing e cujo objetivo é apenas ganhar dinheiro, e existem os "games de arte", que se preocupam mais em evoluir a linguagem que utilizam e acrescentar alguma coisa ao conceito de entretenimento interativo. Os melhores games são aqueles que equilibram essas duas vertentes, atingindo o grande público e adicionando idéias ao saturado mercado dos videogames.

Ico, lançado em 2001, se encaixa na categoria "game de arte". Com uma premissa incomum, o jogo foi aclamado pela crítica, mas não fez sucesso comercial. Mesmo assim, Fumito Ueda e Kenji Kaido, o diretor e o produtor do game, acreditaram no conceito "alternativo" do título e começaram um novo projeto. E assim surge Wanda and the Colossus.

Para salvar a alma de uma menina, um guerreiro precisa enfrentar os Colossos, uma raça de proporções monstruosas que habita o universo do game. Assim como em Ico, o roteiro não dará muitas explicações, o que permite que o jogador deduza (ou imagine) alguns dos fatos. Por exemplo, a relação do protagonista com a menina não é explicada, e nem quem determina que o guerreiro precisa vencer os gigantes para salvá-la. Isso funcionou espetacularmente em Ico, que era um jogo mais de sensações do que de lógica.

O guerreiro conta com a ajuda de um cavalo para encontrar os monstros gigantes nos vastos cenários do game. Existem diferentes criaturas, algumas terrestres, outras aquáticas e até algumas voadoras. Cada tipo exige uma diferente estratégia de abordagem e será como uma fase viva, que se movimenta e reage conforme o jogador se aproxima.

Os colossos têm pontos fracos em seus corpos. Cabe ao jogador escalar as monstruosidades, usando o R1, para encontrá-los. Dependendo de onde você acerta, os bichos podem inclinar-se ou posicionar-se de um jeito que permite acesso a novas partes de seus corpos. Mas escalá-os não será uma tarefa fácil, pois eles sacudirão seus membros e se debaterão para impedi-lo de conquistar seus objetivos além, é claro, de atacá-lo diretamente com espadas de dez metros e coisas do tipo.

A intenção da dupla idealizadora do projeto é criar um game que tenha mais apelo ao grande público do que Ico. Eles querem passar a tensão e o deslumbramento de enfrentar criaturas imensas e ameaçadoras, em uma mistura de ação com resolução de quebra-cabeças (que serão os próprios colossos). Ao julgar pelas telas liberadas pela empresa, os gráficos serão primorosos e, considerando o impecável conjunto técnico de Ico, misturado ao conceito original e intrigante, é de se imaginar que Wanda and the Colossus entre para a lista dos clássicos do PS2, tornando-se um dos marcos do final dessa geração de videogames.

PRODUÇÃO SCEI **DISTRIBUIÇÃO** SCEA **GÊNERO** Aventura
JOGADORES 01 **SITE** www.scea.com

STOLEN

Por OPM

ROUBAR NUNCA FOI TÃO GLAMOUROSO

Pegue uma heroína atrevida – munida dos mais avançados equipamentos de espionagem –, coloque-a em um mundo cheio de intrigas políticas e de espionagem industrial, e você terá Stolen, um jogo que parece ser um coquetel de tudo o que já foi feito nos jogos de stealth.

No game, você controlará Anya Romanov, uma ladra profissional que consegue combinar as habilidades acrobáticas do príncipe em Prince of Persia, os brinquedinhos tecnológicos de Sam Ficher e o know-how tático de Solid Snake.

Seu principal utensílio para realizar seu trabalho são os estilosos óculos de cor azul. Com eles, Anya pode ter uma visão em primeira pessoa do local em que está, ou seja, é possível enxergar itens especiais, inimigos escondidos e, talvez, algum caminho secreto que você não consiga ver na visão-padrão de jogo. No entanto, a característica mais interessante desse par de lentes de última geração é chamada de Motion Tracker. Com essa opção ativada você poderá ver a movimentação de guardas e câmeras, antevendo todos os passos de seus inimigos.

A produtora do game – a Blue 52 –, está caprichando na inteligência artificial de Stolen. Durante o jogo, provavelmente você verá guardas procurando intrusos, olhando por buracos escondidos, checando qualquer barulho suspeito, entre outras tantas coisas que um ser humano na situação de guarda faria.

Diferente dos jogos de stealth existentes, onde você fica procurando uma sombra para poder se movimentar, em Stolen você é encorajado a se mecher. Através do sistema "active evasion", Anya deve mover-se rapidamente pelos cenários ao mesmo tempo em que utiliza suas habilidades de furtividade.

Além disso, existirão diversos minigames espalhados pelo jogo. Alguns deles forçando o jogador a quebrar fechaduras, outros, a hackear computadores, arrombar cofres, etc.

Desenvolvido, inicialmente, para o PS2, Stolen promete ser uma boa adição aos jogos de stealth. A desafiante inteligência artificial, a tensão em tempo real, e uma heroína quase perfeita, farão de Stolen um grande jogo para a época da Páscoa.

PRODUÇÃO Blue 52 DISTRIBUIÇÃO Hip Games GÊNERO Stealth JOGADORES 01
SITE www.blue52.co.uk/stolen/stolen.htm

TEKKEN 5

Por OPM

O RETORNO DO PUNHO DE FERRO

Percebendo os erros cometidos com Tekken 4, a Namco promete recuperar todo o prestigio da série com seu novo título, Tekken 5.

O diretor responsável pelo game, Masahiro Kimoto disse que "a filosofia básica para Tekken 5 é fazer um game atrativo para qualquer pessoa. Melhor do que adicionar novas características para a jogabilidade, estamos focados em fazer ajustes finos no game para otimizar a performance que o jogo já oferece"

Pelo o que parece, Tekken 5 trará todo o clima encontrado nos primeiros jogos da série. De acordo com Kimoto, Tekken 4 é diferente dos outros por causa dos personagens balanceados demais e com golpes que causavam pouco dano no oponente. Originalmente na série Tekken, os personagens eram mais desiguais, e alguns golpes eram tremendamente poderosos. Isso era divertido quando você estava jogando com um adversário mais experiente e virava um luta com apenas um golpe. Esses elementos trazem alguma coisa dos títulos anteriores e, por isso, Tekken 5 está mais parecido com os primeiros Tekkens lançados.

Uma das maiores críticas dos fãs em relação a Tekken 4 foi a inclusão de arenas fechadas. "Não eliminaremos completamente as arenas com paredes porque acreditamos que existe muito potencial nas batalhas próximas a elas", comenta Kimoto. Ele ainda explica que o time de desenvolvimento do jogo está estudando o tamanho das arenas para deixar as batalhas mais flexíveis.

Outra modificação feita no sistema de combate: foram revisados o sistema de pulo e o de golpes baixos – os golpes baixos não são mais vulneráveis a golpes verticais e você pode pular as rasteiras com mais facilidade.

Despistando o fato de que a Namco focou-se mais no aperfeiçoamento do game do que na adição de novos modos de jogo, Tekken 5 ainda trará novidades que não foram vistas nos outros jogos da série. Pegando emprestada uma das características mais marcantes do concorrente VF4, a possibilidade de enfeitar seus personagens com vários acessórios, Tekken 5 promete levar essa personalização a um nível superior, bem mais completo do que o encontrado no jogo de luta da Sega.

E, é claro, não se esqueça dos novos personagens: Asuka Kazama, que se parece muito com Jun Kazama, Feng Wei, um expert na arte do Kenpo e Raven, um poderoso guerreiro com golpes únicos.

Com a promessa de voltar às raízes, aperfeiçoando a jogabilidade e adicionando novos combatentes, Tekken 5 vem com tudo para retomar o trono de melhor jogo de luta 3D para o PS2.

PRODUÇÃO Namco **DISTRIBUIÇÃO** Nanco **GÊNERO** Luta
JOGADORES 02 **SITE** www.tekken-official.jp/tekken5

HYPE // ENTREVISTA

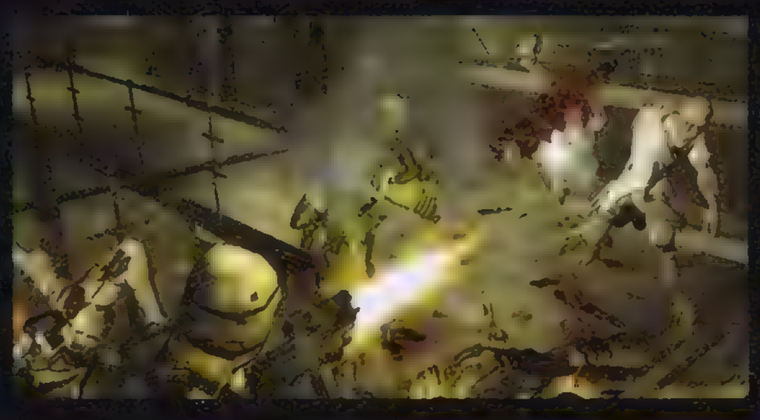
POR DENTRO

O CANTOR MARILYN MANSON E O ATOR DAVID DUCHOVNY FALAM SOBRE O GAME AREA 51, VIOLÊNCIA,

O protagonista humano de Area 51, Ethan Cole, e o antagonista alien, Edgar, ficam presos juntos durante uma boa parte do jogo. Mas, David Duchovny, dublador de Ethan, e Marilyn Manson, dublador de Edgar, nunca se encontraram na vida real – até que nós resolvemos colocá-los em uma sala juntos e fizemos os dois baterem um papo sobre o jogo. Você, talvez, esteja pensando que eles não têm nada em comum, porém não são tão diferentes assim, as similaridades vão desde o humor cara de pau e o amor pelo sarcasmo e pela falta de noção até a apreciação por um papo descontraído e provocativo (não diga que não avisamos). No final, eles deixaram a sala como amigos e, quem sabe, como futuros colaboradores. Gravamos toda a conversa deles, e você poderá conferir por si só o papo pra lá de animado dos dois.

DE AREA 51

REVISTAS GAY E O.P. EXTRATERRESTRE



Marilyn Manson | Bom, eu faço o Edgar; que personagem você faz?
David Duchovny | O Ethan Cole.
MM | Ahh, você é o cara que eu f***?
DD | Isso mesmo.
MM | Bom, bom...
DD | Estou feliz por saber. Joguei Asteroids, esse foi meu único envolvimento com games. Você se lembra desse jogo, Marylin?
MM | Sim. Eu me lembro de ter um ColecoVision, porque não tinhamos dinheiro suficiente para comprar um jogo melhor.
DD | ColecoVision? Isso é um videogame?
MM | Tá vendo como era ruim? Era como um videogame da Sears [uma loja de departamentos]. O Donkey Kong Jr era o máximo da tecnologia na época. Então, você desistiu cedo...
DD | Sim, mas a coisa está voltando. Eu vi em um comercial de Hummer [um carro estilo jipe]. Hoje em dia, Asteroids é nostálgico.
MM | Hummers e Asteroids. Eles estão na nova edição da Honcho. Eu fui parar em uma edição da Honcho contra a minha vontade... Algum fotógrafo vendeu fotos minhas.
DD | Fotos em que estado?
MM | Não adianta fingir que você não sabe o que é a Honcho; é uma revista gay.
DD | Bom, tarde demais.
MM | Meu traseiro estava de fora. Bom, mas pelo o que eu joguei do jogo, o objetivo do meu personagem é torturar o seu.
DD | Eu estava dublando um pouco hoje e vi um pedaço em que você aparecia e zombava de mim. Reconheci a sua voz, daí eu disse "Ah, lá está ele", porque eu sabia que você ia fazer isso. Mas não sabia que ia zombar de mim.
MM | Eu também não sabia, mas gostei.
DD | E eu gostei de ser ridicularizado. Aliás, gostaria de ser mais ainda, por favor, se você puder...
MM | A mulher que estava me dirigindo parecia ser bem conservadora, estilo PTA Meeting [Parents & Teachers Association - associação de pais e mestres] e ela ficou bem agressiva, como uma treinadora de futebol: "Mate-o! Vamos pegar aquele cara!"
DD | O que você achou de dublar? Gostou de ser dirigido? Ou queria atacá-la?
MM | Bom, acho que eles já tinham a minha pessoa em mente quando pensaram no personagem. O Edgar, tirando o visual, até se parece comigo. Ele meio que zomba de todo mundo, tem uma certa amargura pela humanidade. Foi com isso que me identifiquei; eu não conhecia muito o Area 51 e seu aspecto

alienígena. Mas você acredita no desconhecido obviamente...

DD | Bom, acredito no desconhecido sim, mas não da maneira como o Arquivo X coloca. Acho que uma conspiração tão grande desse jeito é impossível. Sei que as pessoas não conseguem guardar nem o segredo mais bobo...

MM | Bom, vou te contar uma conspiração – não vou me alongar muito, senão isso levará horas – mas, se você for sortudo e achar um livro chamado Sex and Rockets...

DD | Eu tenho esse livro! Queria ter feito um filme dele.

MM | Eu também.

DD | É uma ótima história.

MM | Se vocês não sabem, a pessoa que inventou o combustível atômico – que também foi responsável pela bomba atômica – fez isso porque queria destruir o mundo. Ele escreveu o Manifesto Anticristo uma semana antes de morrer misteriosamente em sua garagem.

DD | É, ele se explodiu...

MM | Supostamente. Ele sabia como construir a bomba, mas morreu explodindo uma lata de aerossol ou coisa do tipo? Mas é uma história muito, muito assustadora. Teria dado um bom filme.

DD | Eu também acho.

MM | Mas também causaria muitos problemas. Porque nem todo mundo sabe disso. Para o mundo saber que o governo estava associado com essas forças obscuras...

DD | Ele era um discípulo de Aleister Crowley, certo?

MM | Era muito amigo de Aleister Crowley e foi até o deserto para criar um jeito de acabar com o mundo. E pensando bem? Para que mais alguém construiria uma bomba atômica? É estranho, assustador e talvez não fosse bom ser um filme porque ficaria uma coisa comercial, com bonequinhos e tudo mais. Mas, obviamente, existe algo maior que nós.

DD | Certo.

MM | Gosto de me ver como um artista, não acredito que se pode ser um artista e criar as coisas para o mundo a menos que se acredite realmente que o mundo tem aspectos que valem a pena. E eu também acho que minha casa é mal-assombrada.

DD | Sério? Por algum espírito específico?

MM | A casa onde eu morava pertencia à Maru Astor, e os Rolling Stones viveram lá quando compuseram Let it Bleed. Eu vivi lá, fiquei isolado no sótão quando me culparam pelo incidente em Columbine e fiquei escondido por lá. Então acho que aquela casa foi assombrada por mim. Havia muitas memórias ruins. Então, mudei para uma nova em Chatsworth, que é a capital mundial da pornografia, eu acho...

DD | Então ela é assombrada por pornografias... E isso é melhor, eu acho... Existem fantasmas transando no seu guarda-roupa.

MM | Isso me lembra uma história esquisita que meu amigo me contou: Ele estava transando com sua esposa, e ela disse: "Tem alguém aqui". Mas ele não entendeu o que ela disse; pensou que ela havia falado de alguém no quarto fisicamente, mas ela disse "Não, alguém está aqui dentro", como se houvesse outra pessoa envolvida no ato...

DD | Nossa, D.P.! Eu gosto disso. No Arquivo X nós nunca investigamos D.P. extraterrestre, que pena...

MM Acho que já estive no Arquivo X, não? Não era em um episódio em que diziam que eu participava de uma seita?

DD | Possivelmente. Lembro de um episódio que eu dirigi, que não seguia nenhuma linearidade, mas no final fazia sentido. Eu olhava seus vídeos e encontrava a mesma coisa.

MM | É, tem umas coisas meio loucas.

DD | Isso, esse tipo de coisa. E eu pegava todos os seus vídeos e os assistia, e eu os achava fantásticos. Eu ainda tenho as imagens na cabeça. E eu tenho certeza de que elas vinham de você.

MM | Obrigado, eram minhas mesmo. Geralmente eu dirijo tudo e procuro colaborar com as pessoas porque não se pode fazer tudo sozinho.

DD | Mas penso que você tem sido uma grande influência. Você olha para coisas de um jeito que eu não tinha visto. Tem um filme que será lançado chamado Jogos Mortais; ele é como os seus vídeos?

MM | Eu entrei no site do filme essa manhã.

DD | E como foi?

MM | Gostei do website. Fui levado pela narrativa. E é isso que eu gosto nos videogames. Estava lendo um livro chamado Pause and Effect sobre a importância da narrativa na cultura. As narrativas são muito importantes.

DD | Acho que você está certo. Tenho uma filha de cinco anos, e ela assiste aos vídeos e sempre quer saber o que acontece depois. É o instinto humano. Qual é a história? Para onde ela vai? O que vem depois?

"A ATUALIDADE ESTÁ MUITO MENOS VIOLENTA E MUITO MAIS TELEVISIONADA"

MM | Também há o fato de nos condicionarmos a resumir as coisas por nós mesmos, e as crianças possuem uma mágica e linda imaginação que eu sempre tento resgatar e me apegar. Olho do seguinte modo: as crianças não caem até que elas aprendam sobre a gravidade. Se eu decidir ter filhos – eu vou me casar no começo do ano que vem – esperaria terminar com esse meu comportamento decadente para ser um pai decente.

DD | Não acho que você deve parar com seu comportamento decadente antes de ter filhos. Se você faz o que realmente quer, as crianças apreciarão isso.

MM | Eu gostaria de estar por perto...

DD | Então não vá mais em turnê...

MM | As turnês e, você sabe, ser acusado de esfregar minhas partes genitais em seguranças, e coisas do tipo...

DD | Que parte do segurança?

MM | Eles ficam de olho na platéia, então acho que é a parte de trás do pescoço. O que eu suponho que seja, em outras partes do mundo...

DD | Um elogio.

MM | Uma zona erógena.

DD | Eu cresci acreditando que era um elogio.

MM | Bem, se você vai entrar numa fria por coisas desse tipo, acho que, pelo menos, você merece ser feliz.

FALANDO SÉRIO

MANSON E DUCHOVNY CONVERSAM SOBRE A VIOLÊNCIA NOS VIDEOGAMES

David Duchovny | Eu acredito que essa conversa toda sobre se a violência na televisão, a violência nos games ou a violência nos filmes gera mais violência no mundo, não serve para muita coisa – afinal, é uma discussão ridícula que nunca será solucionada.

Marilyn Manson | Eu acho – e já disse isso antes – que a atualidade está muito menos violenta e muito mais televisionada. A gente está simplesmente vendo mais. Se existisse televisão durante a guerra civil [norte-americana], tenho certeza de que as pessoas não teriam ficado tão empolgadas com o que estava acontecendo.

DD | É só uma artimanha que os políticos usam para desviarem-se da questão principal que é: o que você faz sobre a violência real?

MM | Tipo, o que o Bush está ouvindo agora?

DD | É, ele é um homem violento; o que ele está ouvindo?

MM | Caim e Abel não tinham música; não tinham videogames. Se você quer matar gente, aliste-se no Exército. Essa é a triste ironia da coisa.

DD | De qualquer jeito, você nunca resolverá a questão "o ovo ou a galinha?".

MM | Está na natureza do homem destruir, e é por isso que eu acho que a arte é importante. Isso não quer dizer que você precisa ser um artista – "arte" soa pretensioso –, basta ser criativo no que faz. Isso é o que o separa do "outro" elemento. Isso é "Deus" e "Satã" – é isso que essas palavras significam. Às vezes é escrever uma música, às vezes é usar batom. Não precisa necessariamente ser sério, pode ser divertido [aponta para Duchovny]. Para ele é usar barba.

DD | Essa é a minha filosofia. Estou demonstrando minha filosofia.

REVIEW DO LEITOR

Você gostaria de fazer parte da única revista com o melhor conteúdo da Official U.S. PlayStation Magazine? Pois essa é a sua chance. Você pode enviar o review de um game de sua preferência. Pode ser lançamento, velharia, bom, ruim, o que vier à cabeça. A partir da próxima edição da PlayStation Power, dois leitores ganharão uma página na seção de Reviews e poderão mostrar seu talento e expor seus pontos de vista. Para participar, é simples: envie seu texto para pspower@digerati.com.br, incluindo seus dados completos (nome completo, endereço e telefone). Mas atenção: só receberemos matérias por e-mail.

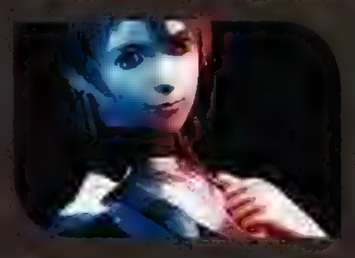
Seu review precisa de um título e um subtítulo, e deve ter entre 1.200 e 1.300 toques, incluindo o espaçamento. Dê uma olhada na seção de Reviews da revista para ter uma idéia. Agora é com você. Mostre seu talento para todo mundo.

REVIEW

38
DEVIL MAY CRY 3
O desbocado semidemônio da Capcom está de volta com a dura missão de apagar os erros de DMC2. Será que Dante consegue corresponder às expectativas?

40
SHADOW OF ROME
Júlio César está morto, o Império de Roma caiu em decadência e, para completar, seu pai foi acusado de ser o assassino. Conheça o Jogo do Mês!

36 **SUIKODEN IV**
A lenda das 27 Runas da Verdade chega ao seu quarto episódio. Confira



42 **XENOSAGA II**
O segundo episódio da saga em seis atos da Namco chegou com novo visual e personagens

37 **TENCHU**
As belas e fatais Kunoichis do mais novo episódio da série partem em busca de vingança

SUIKODEN IV

Por Henrique de Breia e Szolnoky

UM GRANDE PEDAÇO DE NADA

A Konami é uma empresa "ou oito ou oitenta". Ela nos brindou com alguns dos maiores clássicos dos games, como as séries Metal Gear Solid e Silent Hill. Porém, ao mesmo tempo, a empresa lançou bombas como o pèssimo McFarlane's Evil Prophecy. Os games que ela produz, geralmente, têm qualidade, mas boa parte dos que ela distribui é questionável.

Mas, infelizmente (pelo menos neste caso), para toda regra existe uma exceção. Suikoden IV, produzido pela empresa, não consegue chamar a atenção ao lado dos títulos mais fortes do gênero. A série Suikoden nunca esteve entre as favoritas do universo dos RPGs (mesmo que o terceiro episódio tenha sido aclamado pela critica), mas tinha garantido seu espaço. No entanto, o quarto episódio chega para sabotar as chances de o nome conquistar o mesmo sucesso de Final Fantasy.

Você é um cavaleiro em treinamento que tem o azar de ser escolhido como o portador da Runa da Punição, a qual faz parte das 27 Runas da Verdade. Elas são pedras que garantem poderes inimagináveis a quem as carrega, mas que sugam as vidas dos portadores. O portador não escolhe a runa, e sim o contrário. Portanto, nosso herói (cujo nome você escolhe), acaba em maus lençóis ao receber a pedra. Para completar a bagunça, sua ilha natal está prestes a entrar em guerra.

Uma das caracteristicas mais marcantes da série, as 108 estrelas do destino, está de volta. Além do protagonista, existem mais 107 personagens que podem ser acrescentados à sua trupe. Você pode usar quatro personagens em cada batalha. O sistema em duplas de Suikoden 3 foi abandonado, o que é ótimo, mas a nova estrutura de combate é sem graça e não se destaca perante outros títulos, como Shadow Hearts: Covenant e seu Judgement Ring.

O visual do game é uma decepção. As texturas são em baixa resolução e há uma carência absoluta de detalhes. A arquitetura de alguns locais se destaca, mas o restante "sem sal" é o que predomina. Os personagens também são desinteressantes, com design sem graça, animação truncada e falta de personalidade em geral. A única coisa que se salva são alguns efeitos especiais.

Por outro lado, os efeitos sonoros são bem-feitos, com boa variedade e riqueza de detalhes. Já a trilha segue a mesma premissa dos gráficos, com aquele clima de genérico.

Suikoden IV é um game que tem segue as "regras básicas" de um RPG, mas de um jeito quase sem atrativos. Falta essência, falta personalidade, falta diferencial. O enredo não emociona, nenhum personagem fica na memória. O Trinity System, o aclamado sistema que contava a história de Suikoden 3 de três pontos de vista, não foi aproveitado e poderia ter dado uma melhorada no conjunto. Ou não – talvez, tivéssemos três vezes mais vazio, mais falta de alma –, porque é isso que Suikoden IV é: um grande pedaço de "nada".

GRÁFICOS	★★☆☆☆
SOM	★★★☆☆
JOGABILIDADE	★★☆☆☆
DIVERSÃO	★☆☆☆☆
NOTA	**★★☆☆☆**

PRESTA | Quem é fã da série encontrará alguns elementos familiares, mas que já estiveram melhores

NÃO PRESTA | O conjunto carece de originalidade, emoção e atrativos. É um RPG genérico

PRODUÇÃO Konami **DISTRIBUIÇÃO** Konami **GÊNERO** RPG **JOGADORES** 01
SITE www.konami.com

TENCHU: FATAL SHADOWS

Por Ricardo Farah Pereira

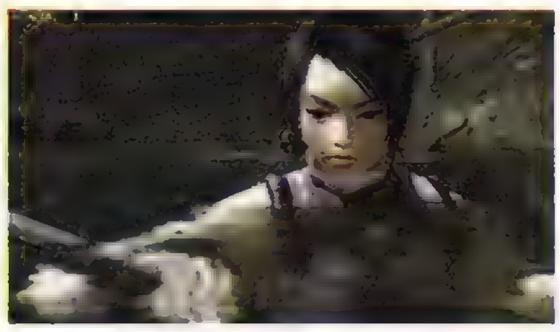
SILENCIOSOS. SIM. LENTOS, É OUTRA HISTÓRIA

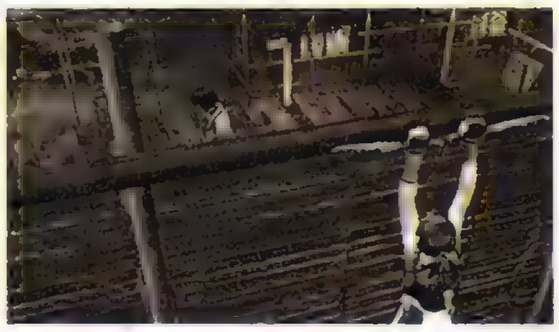
Tenchu pode ser traduzido como uma das séries que mais teve reviravoltas. A ordem cronológica da série seria Tenchu 2 seguido de Tenchu 1 e Tenchu 3, logo depois. Já Fatal Shadows, o quarto game da série, acontece exatamente entre o primeiro e o terceiro episódio e conta o motivo que fez com que o ninja Rikimaru sumisse e só retornasse no terceiro jogo.

Mesmo com uma idéia que parece interessante, colocando como protagonista a jovem Ayame (já conhecida dos games anteriores) ao lado da novata Rin, que possui incríveis habilidades com longas espadas, o jogo fica devendo em muitos quesitos básicos, que poderiam ter sido melhorados.

A jogabilidade continua no bom estilo de Tenchu, porém ironicamente a premissa de sombras fatais que o título carrega não é muito abordada, uma vez que se você carrega um espírito vingativo e diabólico, pode simplesmente sair pelos vilarejos espalhando dor e sofrimento a qualquer ser vivo que estiver em seu caminho.

Infelizmente, se agilidade e destreza ninjas são o seu forte, este não é o game que você procura. Jogue só se for fã do tema, porque nem pela história abordada o jogo vale a pena.





GRÁFICOS [★★★★★]
SOM [★★★★★]
JOGABILIDADE [★★★½★]
DIVERSÃO [★★★★★]
NOTA [★★★★★]

O QUE INTERESSA | são a variedade das missões, além das habilidades ninjas nas animações

O QUE ESTRAGA | a falta de agilidade da câmera, os gráficos pobres e o tempo total de jogo

PRODUÇÃO K2 LLC **DISTRIBUIÇÃO** Sega **GÊNERO** Ação **JOGADORES** 01
SITE www.sega.com/gamesite/tenchu/content.php

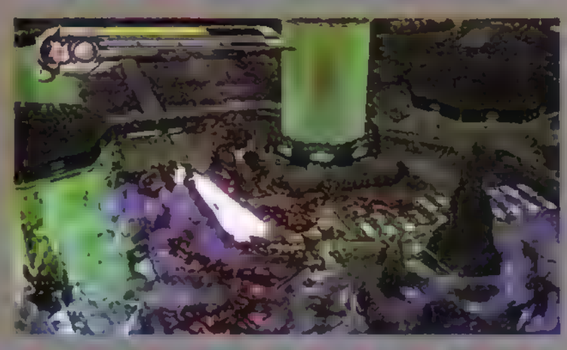
NANOBREAKER

Por Ricardo Farah Pereira

GLORIOSA SEJA A MÁQUINA DE MATAR DEMÔNIOS E ABERRAÇÕES

Jogos de aventura no sistema Hack 'n' Slash surgem em proporções monstruosas a todo o momento. No entanto, poucos fazem jus ao que prometem como Nanobreaker. Criado pelo mestre Koji Igarashi (o mesmo da série Castlevania), o game leva os jogadores a um futuro apocalíptico e psicodélico, no qual o homem domina o uso da nanotecnologia para seu uso experimental na tentativa de criar um exército de soldados perfeitos. Durante o jogo, sua arma de plasma assume novas formas em decorrência dos combos que você realiza, ou seja, ela sempre tem a aparência de uma espada à la "cavaleiro de Jedi", porém, dependendo de sua habilidade e destreza para executar os combos, você pode transformá-la em um machado, uma lança ou até mesmo um martelo colossal, por exemplo. E isso faz com que a jogabilidade se torne um dos melhores quesitos do game, mesmo com a câmera que lhe atrapalha em alguns momentos cruciais.

Graficamente o jogo faz bonito com suas texturas claras e efeitos de luz na medida certa. Além disso, há uma verdadeira chuva de sangue no cenário durante cada flagelo que sua arma deixa. Sem contar os chefes que, além de criaturas exóticas possuem uma estratégia de combate única e desafiadora.



GRÁFICOS [★★★½]
SOM [★★★]
JOGABILIDADE [★★★½]
DIVERSÃO [★★★★]
NOTA [★★★½]

MELHOR QUE | muitos jogos do genêro que não cumpriram nem a metade do prometido

SÓ FICA DEVENDO | na trilha sonora que nem de longe se compara à de Castlevania

PRODUÇÃO KCE Tokyo **DISTRIBUIÇÃO** Konami **GÊNERO** Hack 'n' Slash
JOGADORES 01 **SITE** www.konami.com/gs/nanobreaker/

DEVIL MAY CRY 3

Por redação OPM

O AUGE DE DANTE

1 PODER DE FOGO

Dante não é daqueles que entram em batalhas sem poderosas armas de fogo. Felizmente, suas pistolas Ebony e Ivory estão de volta, assim como a espingarda e outros tipos. É possível turbinar o tiro para um ataque mais poderoso e usar diferentes táticas de disparo, dependendo do estilo de luta que escolher. Por exemplo, se você usar a espingarda com o estilo Gunslinger, Dante irá manuseá-la de forma acrobática, disparando para todos os lados.

Quando Ebony e Ivory estiverem equipadas, Dante poderá atirar em direções múltiplas quando parado, num estilo bem parecido com o de Devil May Cry 2. Mas, desta vez, é útil de verdade.

2 ARMAS

A espada de Dante não poderia ter outro nome. Rebellion é a sua opção quando o combate se torna corpo a corpo. Se usada com as pistolas ou com outras armas de longo alcance, é possível criar combinações tanto no ar quanto no chão. Ela também possui um dispositivo de ataque que pode ser útil para tirar Dante de situações mais complicadas. Mas, se você é saudosista e curte um estilo mais Bruce Lee de luta, pode optar pelos nunchakus, que você ganha após lutar com um imenso chefe no começo do game. Os nunchakus são mais rápidos que a Rebellion e os movimentos associados a eles são mais acrobáticos.

Conforme o jogo progride, haverão cerca de 12 armas a sua escolha.

3 MOVIMENTOS

A Capcom percebeu que uma das fraquezas de DMC 2 era a falta de profundidade na jogabilidade. Por isso, DMC 3 possui 6 estilos de luta. Somente 4 (Trickster, RoyalGuard, SwordMaster e Gunslinger) estão disponíveis no começo do jogo.
É necessário saber usar cada uma delas na hora adequada, pois do contrario, o jogo se tornará ainda mais dificil do que já é.

4 ESPERTALHÃO

Lembra-se do Dante do Devil May Cry original? O que tirava sarro de uma aranha gigante feita de lava sem hesitar? Ele quase desapareceu em DMC 2, (os criadores pensaram que um Dante mais velho e cínico não seria tão falante). Bem, como DMC 3 é uma prequel, Dante está bem mais novo e muito mais falante. Uma das melhores partes do game é a troca de gentilezas entre ele e os outros personagens. É impressionante o sangue frio de Dante diante de um demonio com proporcões gigantescas

5 ELENCO DE APOIO

Há novos personagens em DMC 3, e o de maior destaque é o irmão de Dante, Virgil. Não há muitas informações sobre ele, além de que ele, obviamente, compartilha do sangue do caçador de demônios Sparda.

Em várias partes do jogo, você verá um tipinho estranho e calvo com Virgil. Ele é Arkham, e, mesmo sendo obviamente do mal, suas verdadeiras intenções não são claras. Por fim, você conhecerá Lady. Ela não é muito simpática com Dante, uma vez que ele é um semidemônio e ela, uma caçadora de demônios. Ah, ela tem um olho de cada cor!

GRÁFICOS	★★★★★
SOM	★★★★★
JOGABILIDADE	★★★★★
DIVERSÃO	★★★★★
NOTA	★★★★★

UM JOGO BEM BALANCEADO | com gráficos acima da média, som envolvente e jogabilidade viciante

A DIFICULDADE | pode afastar os menos habilidosos e o serrilhado nos gráficos é muito visível

PRODUÇÃO Capcom **DISTRIBUIÇÃO** Capcom **GÊNERO** Ação **JOGADORES** 01
SITE www.capcom.co.jp/devil3

PLAYSTAION POWER

GAME DO MÊS

SHADOW OF ROME

Por Fernando Wiek

UMA GRANDE SURPRESA

Depois de muito tempo de produção, Shadow of Rome chega às prateleiras sem fazer muito barulho, talvez abafado pelo lançamento de Resident Evil 4.

Nesse novo título da Capcom, você reviverá as lendárias histórias do antigo Império Romano, como a fatídica morte de Júlio César, na visão de dois personagens distintos – Agrippa e Octavianos.

Agrippa é um centurião do exército romano que, durante uma disputa por territórios, recebe a notícia de que Júlio César foi assassinado e de que seu pai é o acusado do crime. Octavianos é um jovem amigo de Agrippa e não acredita que o patriarca dessa família tenha feito tamanha barbaridade.

No jogo, cada um dos personagens utiliza-se de métodos diferentes para resolver problemas. Enquanto Agrippa resolve tudo combatendo qualquer tipo de inimigo com a força bruta, Octavianos é mais esperto e consegue usar a inteligência para conseguir o que deseja.

É justamente essa mescla na jogabilidade que dá a Shadow of Rome uma sensação única. Com Agrippa, sangrentas batalhas; com Octavianos, um game nos moldes dos melhores jogos de stealth. O interessante é que essa mudança brusca é feita de modo muito competente e não parece forçar a barra. Isso acontece graças ao enredo, muito coerente na maior parte do jogo.

Outro aspecto que chama a atenção é a parte técnica de Shadow of Rome. A Capcom conseguiu obter um nível alto nível de excelência no título, criando gráficos que mostram que o PS2 ainda tem alguns cartuchos a serem queimados. Com um leve efeito de Cel-Shading nos personagens, o nível de detalhamento e a quantidade de polígonos usados nos modelos são altíssimos.

O som também segue o alto nível do game, com dublagem bem-feita, efeitos de qualidade e músicas que combinam muito com as situações impostas.

O grande destaque fica por conta das batalhas de arena, um grande espetáculo regado a muito sangue e mutilações. O sistema de combate não é muito complexo, mas é bastante variado e o recompensa não só pelo inimigo morto mas também pelos golpes que você desferiu contra ele. Outro ponto interessante é que o público interage com os gladiadores. Se você pede palmas, as pessoas podem jogar poderosas armas na arena ou até pedaços de comida, que servem para você recuperar sua energia durante as lutas.

Sem muito alarde, Shadow of Rome é um dos melhores títulos que a Capcom já desenvolveu para o PS2. Mesmo sofrendo com alguns problemas de balanceamento na dificuldade do jogo (algumas partes são muito difíceis, outras muito fáceis), o game é mais do que recomendado para quem procura um jogo de ação diferente.

GRÁFICOS	[★★★★½]
SOM	[★★★★½]
JOGABILIDADE	[★★★★½]
DIVERSÃO	[★★★★½]
NOTA	**[★★★★½]**

ACIMA DA MÉDIA | estão a parte técnica, o enredo e a jogabilidade

A DIFICULDADE | é desbalanceada, o que torna algumas partes do jogo mais cansativas

PRODUÇÃO Capcom **DISTRIBUIÇÃO** Capcom **GÊNERO** Ação **JOGADORES** 01
SITE http://capcom.com/shadow/

DEATH BY DEGREES

Por Henrique de Breia e Szolnoky

A ASSASSINA DE TEKKEN PARTE PARA AVENTURA SOLO

Não são muitos os personagens de games de luta que ganharam seus jogos próprios. Além de Sub-Zero e Jax, de Mortal Kombat, é difícil de lembrar quem fez a transição para aventuras solo. Nina Williams, a assassina apelona de Tekken, recentemente ganhou seu próprio título, batizado Death by Degrees.

Enviada pela CIA e pelo MI6, Nina está disfarçada de lutadora em um campeonato a bordo de um cruzeiro de uma organização que promove negociações ilícitas. Depois que dois agentes do MI6 falham em suas tarefas e tudo dá errado, Nina precisa enfrentar os capangas da organização e terminar a missão em aberto.

Os combos e golpes acrobáticos de Tekken foram adaptados para uma jogabilidade em terceira pessoa. Você controla a movimentação de Nina pelo analógico esquerdo e luta com o direito. A Namco tentou implementar um sistema inteligente de combate contra múltiplos oponentes (são literalmente dezenas de capangas em cada luta), mas esse é um dos principais problemas de Death by Degrees. Para descer porrada nos inimigos, você deve apontar o analógico direito na direção de quem quer acertar para desferir um golpe, e repetir a operação para engatar combos. Ou seja, as lutas viram um festival de esmagação do analógico, sem estratégia nenhuma. Existem botões complementares (como de agarre ou para desviar), mas eles não impedem que o sistema pareça mal planejado e, no final das contas, tedioso. Você vai apanhar muito, metade por causa desse esquema do analógico, metade pela falta de equilíbrio das lutas. Há um pouco de stealth (superficial e dispensável) e exploração estilo Resident Evil (totalmente deslocada no contexto).

O visual do game vai de mediano a bom. Os vídeos são sensacionais (como as aberturas de Tekken) e os gráficos em tempo real também satisfazem. Os ambientes até agradam, apesar das construções sem pé nem cabeça (ruínas em um cruzeiro?) e texturas com resolução baixa. A animação e o modelo de Nina estão razoavelmente bem feitos. Porém, o figurino da moça é tosco, exagera para ser sexy, mas, no final, beira o ridículo.

A trilha sonora é básica e irritante, especialmente porque as músicas são reiniciadas a cada cenário que você entra. A dublagem é canastrona, mas até funciona dentro do contexto "filme de espionagem de segunda categoria" que permeia Death by Degrees. Os sons são genéricos e há incontáveis telas de carregamento, que beiram o insuportável.

No geral, Death by Degrees traz um nível de produção razoável, que, se incluísse um sistema de luta mais divertido, seria uma boa pedida para um fim-de-semana. Mas a péssima jogabilidade faz do título uma aventura sem graça, superficial e tediosa. Assim como a protagonista, Nina Williams.

GRÁFICOS	★★★★★
SOM	★★★★★
JOGABILIDADE	★★★★★
DIVERSÃO	★★★★★
NOTA	★★★★★

FUNCIONA | Belos vídeos e gráficos razoáveis. Para quem se interessar, alguns extras aumentam longevidade

NÃO FUNCIONA | A jogabilidade tenta ser inovadora, mas é repetitiva e sem graça. Nina Williams também

PRODUÇÃO Namco **DISTRIBUIÇÃO** Namco **GÊNERO** Ação **JOGADORES** 01
SITE http://deathbydegrees.namco.com/

XENOSAGA EPISODE II

Por Henrique de Breia e Szolnoky

SENTA QUE LÁ VEM HISTÓRIA...

É difícil dizer se a intenção da Namco em lançar uma saga em seis episódios é corajosa ou simplesmente ingênua, mas a empresa conseguiu chamar a atenção com Xenosaga Episode I: Der Wille Zur Macht, que deu início à saga de Shion, KOS-MOS e companhia.

Essa ousada idéia só daria certo se o enredo prendesse o público. O primeiro episódio conseguiu tal feito, pois apresentou dezenas de mistérios, sem explicar nenhum. Dois anos depois, o Episode 2, Jenseits Von Gut Und Böse (do alemão, "Além do Bem e do Mal") , chega para desvendar alguns desses enigmas.

Além de MOMO, Ziggy, KOS-MOS, Shion, Jr. e companhia, outros personagens se juntam à trama que envolve U-DO, ZOHARs, Gnosis, o psicopata Albedo e mais um monte de coisas (acredite, é um monte mesmo). Jin Uzuki, irmão de Shion, ganha seu espaço, assim como o Realian Canaan, entre outros. A história é ultracomplexa e quem não jogou o primeiro (ou não domina o inglês) irá sofrer. Mas acredite: a saga é intrigante, os personagens são complexos e o enredo, no final das contas, é um dos mais interessantes da atualidade. Só não espere muitas respostas – diversas coisas ficam pendentes para o(s) próximo(s) episódio(s).

O visual dos personagens é mais maduro e realista e os gráficos do game são atraentes, com cenários variados e ricos em detalhes. O design dos alienígenas Gnosis, que antes beirava o ridículo, está mais sofisticado e convincente. Belos efeitos especiais complementam o pacote.

Já a parte sonora, quando comparada à anterior, perde feio. Enquanto os efeitos de áudio ficam no mesmo nível (o que é bom), a trilha, antes magnífica, está sem graça e pouco memorável. A dublagem não é ruim, mas alguns dos atores foram substituídos, o que quebra imediatamente o link emocional com o primeiro game.

O sistema de batalhas foi retrabalhado e traz algumas boas novidades (como os golpes em duplas ou o novo método de controle dos A.G.W.S., agora chamados E.S.), mas o desenvolvimento das habilidades dos personagens continua mais ou menos na mesma.

Xenosaga II é um bom jogo, mas pode ser zerado menos de 25 horas. Isso é muito frustrante, não só pela curta duração, mas também por falta de grandes aperfeiçoamentos em relação ao primeiro (tirando o visual mais sofisticado). Para completar, o enredo continua sem dar muitas respostas.

O jeito é esperar pelo próximo. Porém, a série toda irá demorar mais de dez anos para ser completada. Nesse meio tempo, muita coisa surgirá, inclusive duas novas gerações de videogames. Será que, até lá, o interesse do público persistirá? Se depender de Xenosaga Episode II: Jenseits Von Gut Und Böse, a Namco tem grandes chances de chegar ao final de seu imenso épico espacial, com louvores.

GRÁFICOS	[★ ★ ★ ½ ★]
SOM	[★ ★ ½ ★ ★]
JOGABILIDADE	[★ ★ ★ ★ ★]
DIVERSÃO	[★ ★ ★ ★ ★]
NOTA	**[★ ★ ★ ½ ★]**

GUT | Bons gráficos, melhoras no sistema de batalhas e novidades no intrigante enredo da série

BÖSE | A duração é curta, alguns elementos do anterior foram reciclados e a parte sonora ficou devendo

PRODUÇÃO Namco **DISTRIBUIÇÃO** Namco **GÊNERO** RPG **JOGADORES** 01
SITE http://xenosaga2.namco.com/

REPLAY

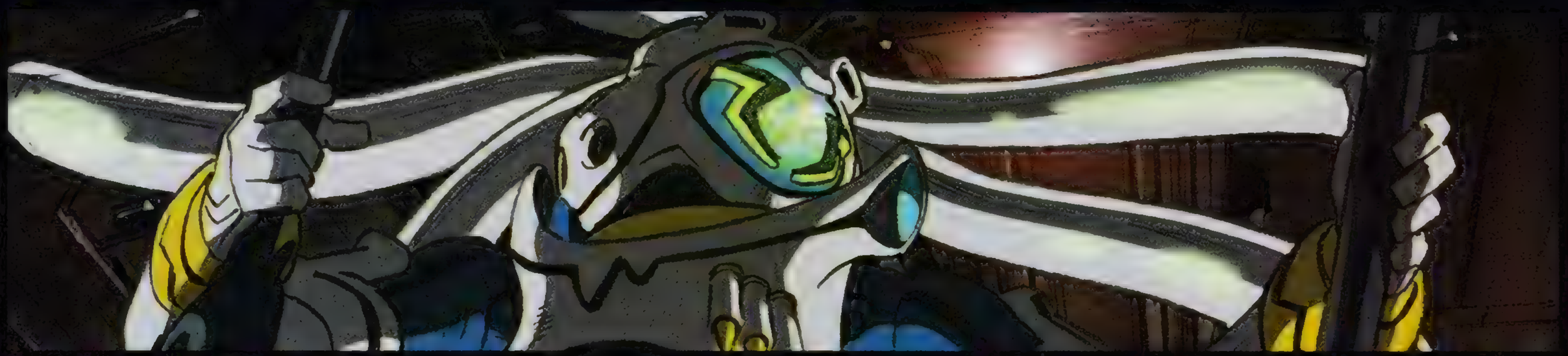
48
BOX SET
As diferenças entre as capas dos games quando são lançados em países diferentes dizem muito mais do que você imagina

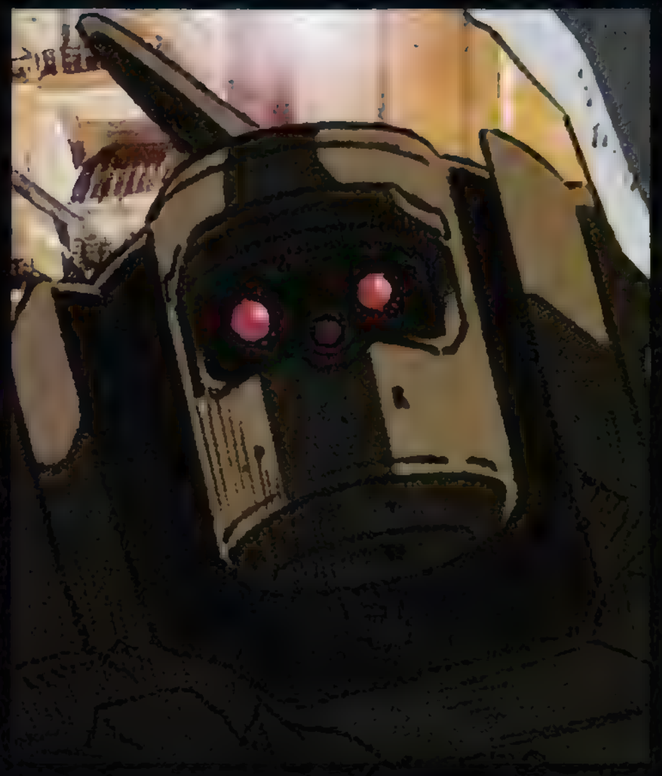
54
GRAN TURISMO
Entrevista exclusiva com o produtor Kazunori Yamauchi, o mestre por trás da obra de maior sucesso nos consoles da Sony

45 COMIX ZONE
Conheça as melhores revistas em quadrinhos que estão no mercado

46 FRAMES
Tudo sobre o terceiro episódio da saga Star Wars: The Revenge of the Sith

56 CHEATS
Para os menos persistentes, dicas e trapaças para zerar qualquer jogo





O MELHOR DO ANIME

CONHEÇA AS NOVIDADES DO UNIVERSO DOS DESENHOS JAPONESES

VIDA LONGA AO REI

O criador da série Gundam, Tomino Yoshiyuki, não deu muito certo com shows como Brain Powered, mas a sua última saga de robôs gigantes parece ter vindo para ficar. Overman King Gainer mistura um estilo modernoso e bizarros mecha (aqueles robôs gigantes japoneses) para abalar as estruturas das histórias desse tipo. Qualquer coisa com esse tema, em que os robôs botam pra quebrar (ao som de um poderoso rock clássico), vale a pena dar uma olhada.

ERA UMA VEZ...

A maioria dos leitores talvez não se empolgue muito em uma série que tem o balé clássico como atração principal, mas, independentemente de suas fobias envolvendo homens de colante, o lançamento de Princess Tutu, da empresa ADV, é algo a ser levado em consideração. Não é mais um programa de pré-adolescentes e nem uma historinha de meninas mágicas. Pode ser que o começo pareça um pouco dos dois, mas ele gradualmente se revela como um intenso conto de fadas, encantador e sombrio ao mesmo tempo. É ótimo para todas as idades (e todos os gêneros também, até para aqueles que ficam dando uma de machão).

RECEITA ESPECIAL...

Demorou um pouco (assim como o jogo), mas os fãs de Fullmetal Alchemist já podem adquirir em importadoras a série em DVD. Inicialmente apenas o primeiro dos treze volumes pode ser encontrado, logo depois de o jogo para PlayStation 2 ter saído. As aventuras dos irmãos alquimistas que tentam reviver a mãe já provou ser sucesso tanto no Japão como nos EUA e Brasil.

SAGA ESPACIAL...

A Namco citou a série de Xenosaga para a TV algum tempo atrás, mas demorou para as coisas finalmente acontecerem. O primeiro volume dos seis planejados pela Monolith Software, um épico em formato RPG, teve sua versão animada lançada na televisão japonesa em janeiro, recontando as aventuras de Shion Uzuki, sua parceira andróide KOS-MOS e o resto do elenco do Episode I. O responsável pela supervisão do script é Tuichiro Takeda, veterano de shows sci-fi, portanto o anime já prova ter qualidade garantida, tirando as partes jogáveis do game para "atrapalhar".

"NERDILISMO..."

No Japão, algumas séries de destaque estão surgindo junto com os sucessos de janeiro. Um dos melhores é Genshiken, que narra as aventuras de um clube de jogo em uma faculdade, na eterna saga para alcançar níveis de "nerdilismo" jamais imaginados. É uma adorável investida no olhar humano – e, em vez de um mergulho imediato em paródias, como o Gainaxs Otaku no Video – a série destaca vários aspectos da sociedade, como o das obsessões humanas.

DESTAQUES DO MÊS

FIQUE LIGADO NO QUE ROLA NO MUNDO DAS HQS E MANGÁS NACIONAIS E INTERNACIONAIS

PUBLICAÇÕES NACIONAIS

WOLVERINE

Formato | HQ
Editora | Panini
Arte | Darick Robertson
Roteiro | Greg Rucka

Comemorando os 30 anos do mutante que "é o melhor no que faz", a série solo de Wolverine chega às bancas mostrando o lado carismático e inteligente de Logan.

A história se inicia com o canadense conhecendo sua nova vizinha, Lucy que, por sinal, é uma garçonete cheia de problemas pessoais. Logan promete à garota que a protegerá de um grupo que a procura.

No entanto, sua missão falha e Lucy acaba sendo morta. Tendo apenas o diário da garçonete em mãos, Wolverine parte em uma nova missão para descobrir quem foram os responsáveis pelo assassinato da garota.

Essa é, basicamente, a trama principal da HQ, a qual flui de forma sutil e marcante ao mesmo tempo. O roteiro de Rucka faz jus claramente a importância que Wolverine tem no universo Marvel. A arte de Robertson é digna de uma das melhores caracterizações do mutante já vistas, pois mistura bem os lados humanizado e bestial de Logan. Embora a trama pareça, a todo o momento, caminhar para um final previsível, vale a pena ser lida por qualquer leitor. Seja você fã ou não do mutante mais famoso da Marvel Comics.

LOBO SOLITÁRIO E FILHOTE

Formato | Mangá
Editora | Panini
Arte | Goseki Kojima
Roteiro | Kazuo Koike

Certamente essa versão fiel e fantástica é a maior obra-prima oriental que chega ao Brasil. Lobo Solitário (Kozure Ookami) foi produzido no Japão em 1970 e teve, ao todo, 28 volumes que, sem dúvida, foram inspiração de muitos mangákas e roteiristas ocidentais (como Frank Miller, por exemplo). Itto Ogami era o ceifador oficial de Shogun. Seu principal trabalho era acabar com os Lordes durante as cerimônias de Harakiri. Ogami tinha sua posição no Shogunato cobiçada pelo clã Yagiu, o qual trama uma cruel cilada para o guerreiro, a qual resultou na morte de sua esposa e em sua incriminação como traidor. Com isso, Itto passa a ser um samurai fugitivo que leva uma vida de andarilho com seu filho Daigorô. Oferece seus serviços para quem os possa pagar, além de buscar por vingança. Esse é o mote principal de Lobo Solitário, o qual, incontestavelmente, surpreende a cada desafio que o guerreiro e seu filho enfrentam. Com um roteiro fantástico de Koike – que consegue criar diálogos e situações incríveis para o protagonista –, e uma arte inconfundível de Kojima – que recria o Japão Feudal com sagacidade impressionante, Lobo Solitário possui uma narrativa inteligente e um enquadramento capaz de causar furor não só pelas batalhas épicas, mas também pelos momentos mais emocionantes da trama.

PUBLICAÇÕES INTERNACIONAIS

YOUNG AVENGERS

Formato | HQ
Editora | Marvel Comics
Arte | Jim Cheung
Roteiro | Allan Heinberg

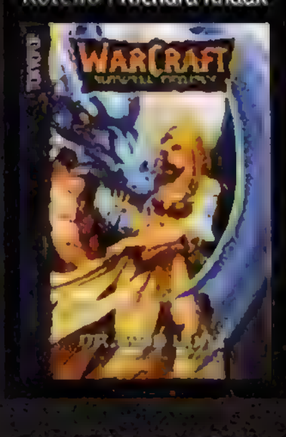
Lançado como uma minissérie em seis edições, Young Avengers conta a história de jovens super-heróis que surgiram como sucessores dos Vingadores (Avengers, nos EUA). Ninguém sabe quem são ou de onde vieram, mas é notório que eles estão ali para ajudar quem necessita de seu auxílio. No grupo, temos Patriot, Asgardian, Hulkling e Iron Lad, crianças que, respectivamente, aparentam ter os mesmos poderes de Capitão América, Thor, Hulk e Iron Man.

Com roteiro de Allan Heinberg (famoso pelas séries da TV The O.C e Sex in the City), a HQ promete, no mínimo, chamar a atenção dos fãs dos Vingadores, uma vez que os jovens super-heróis acabam enfrentando a própria Velha Guarda dos Vingadores que buscam encontrar a origem dos adolescentes que tentam tomar o lugar dos antigos heróis.

O fato é que esta é mais uma nova HQ que se baseia em um universo Marvel já existente, porém abordando novos personagens sob um ponto de vista diferente dos já consagrados super-heróis da "Casa das Idéias".

WARCRAFT: THE SUNWELL TRILOGY

Formato | Mangá
Editora | TokyoPop
Arte | Kim Jae-Hwan
Roteiro | Richard Knaak

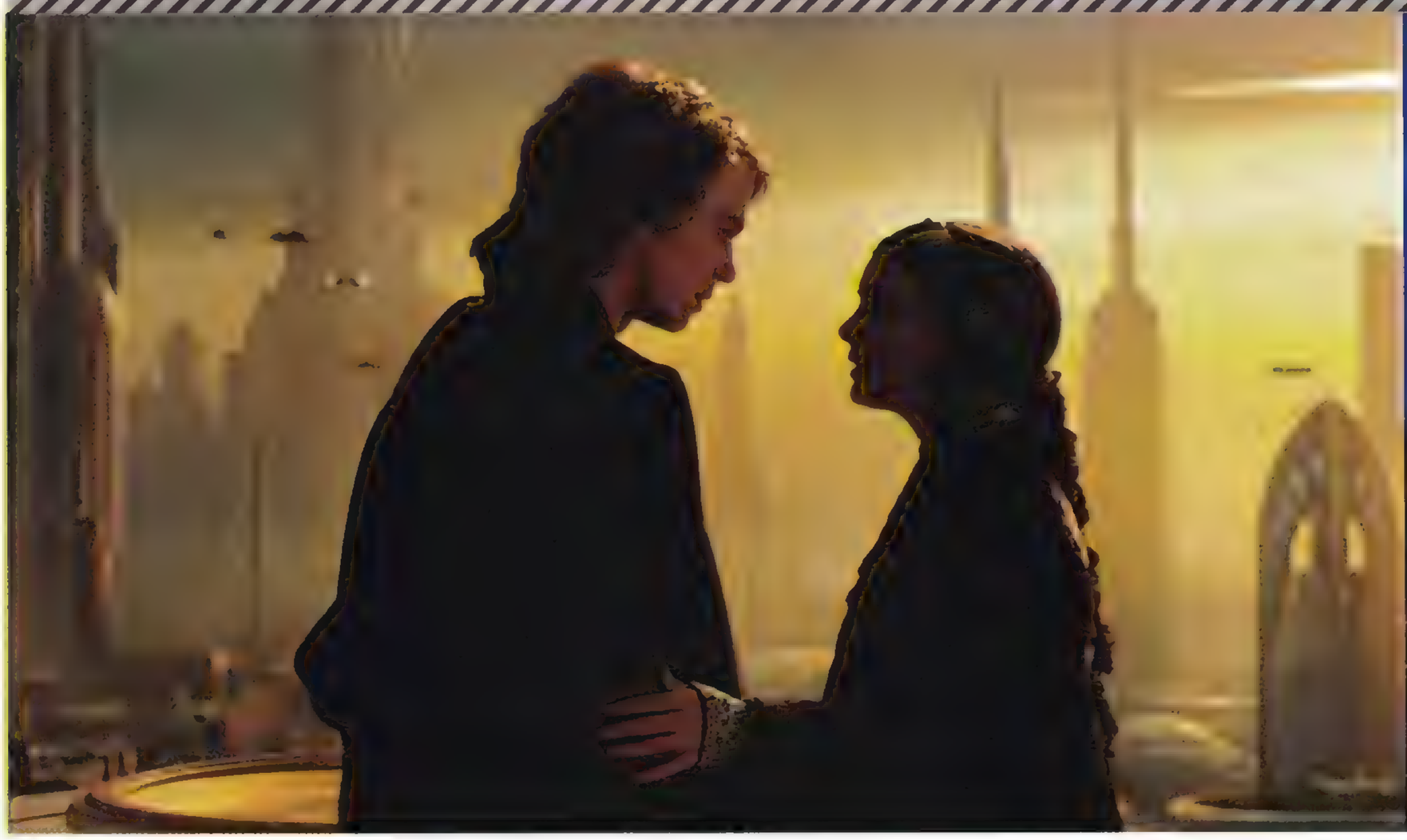


Baseado no universo dos jogos Warcraft, o mangá que tem como roteirista Richard Knaak (responsável pela localização de Ragnarok no ocidente) e arte de Kim Jae-Hawn (desenhista coreano de King of Hell) recria o mundo de Azeroth de forma magistral e inusitada.

A série será dividida em três edições chamadas de "Trilogia Sunwell" e conta a aventura de Kalecgos, um dragão azul que assume forma humana para não ser encontrado pelo exército de caçadores de recompensa que buscam exterminar sua raça. Ele conhece Anveena, uma donzela com poderes misteriosos e um passado sombrio. Juntos, eles partem em uma jornada para salvar o reino de High Elven das forças dos Undead Scourge.

É ação e aventura para todos os lados, seguida por muitas batalhas arrasadoras com o toque épico que a série sempre teve em seus consagrados jogos. A abordagem do mangá atrai não só pela sua linguagem medieval e seus temas variados, mas também pela sua qualidade visual que cativa tanto leitores que cultuam o gênero, como jogadores aficionados pela série.

O FIM DE UMA ERA



GEORGE LUCAS BUSCA REDENÇÃO EM EPISÓDIO III

O mais novo capítulo da saga que conta a história da eterna luta do bem contra o mal em um background estelar tem a dura missão de encerrar a maior franquia de filmes da história, unindo a trilogia clássica à nova e redimindo o vexame dos Episódios I e II, que decepcionaram muita gente.

Em Star Wars Episódio III: A Vingança dos Sith, os Jedis estão desgastados pela Guerra Clônica. Obi-Wan Kenobi (Ewan McGregor) e Anakin Skywalker (Hayden Christensen) lutam na que parece ser a última batalha. Ao mesmo tempo, os Siths dão o golpe final na República e lançam o mais mortífero ataque contra os Jedis. O relacionamento entre Padmé Amidala, papel de Natalie Portman (que ganhou o Globo de Ouro pela sua atuação em Perto Demais), e Anakin promete ganhar novos contornos, ao mesmo tempo em que o rapaz sucumbe de uma vez por todas ao lado negro da força.

O terceiro filme traz algumas semelhanças com a primeira trilogia. As naves, a arquitetura e alguns personagens, como Chewbacca, aparecem para fazer essa conexão.

Como era de se esperar, o Episódio III acrescenta um novo vilão à série, o General Grievous. Totalmente gerado por computador, Grievious – metade robô, metade alien – é um dos líderes dos Separatistas e assassino de Jedis profissional.

Mais uma vez, George Lucas aposta na revolução digital como a arma cinematográfica do futuro. Mesmo sabendo que a qualidade da imagem ainda não chega nem perto da película, o Episódio III, assim como o Episódio II, terá em 100% de suas cenas o suporte digital. Estabelecendo um consórcio com a Sony (que cede as câmeras) e com a Fuji (que fornece as lentes), Lucas pretende mais uma vez impressionar Hollywood com a qualidade crescente do meio digital e arrebanhar mais cineastas dispostos a investir na tecnologia.

Ao encerrar a mais nova safra de filmes, o produtor com certeza espera (além do retorno financeiro, é claro) que os fãs sejam finalmente atendidos com um filme espetacular, que encerre a trilogia conectando os temas, personagens e situações aos filmes anteriores, que tanto inspiraram as gerações passadas. Star Wars – A Vingança dos Sith tem estréia marcada para o dia 19 de maio.

STAR WARS EP. 3
REVENGE OF THE SITH

Direção | George Lucas
Elenco | Ewan McGregor, Natalie Portman, Hayden Christensen

TRATADO DE HEAVY CONTEMPORÂNEO

TRILHA DO FILME ALONE IN THE DARK TRAZ DE AGNOSTIC FRONT A DIMMU BORGIR

E, da série "jogos eletrônicos que viram filmes", apresentamos a você Alone In The Dark. Se o filme é bom, ainda não sabemos, mas, se o nível de aceleração, peso e trevas for parecido com o da trilha sonora, teremos um filme digno de figurar entre os melhores de terror do ano. O único problema caso ele seja muito parecido com a trilha será a duração. Ela é formada de quase três horas de heavy metal de A a Z, do gótico do Nightwish [Wish I Had An Angel] e do Lacuna Coil [Daylight Dancer] ao trash do Exodus [Blacklist], passando pelo industrial do Fear Factory [Cyberwaste] e pelo death do Dimmu Borgir [Vredsbyrd]. Desse modo, álbum duplo traz, entre conhecidos e desconhecidos, as bandas Machine Head, Agnostic Front, Dillinger Scape Plan, Meshuggah, Cradle Of Filth, Death Angel, Die Cast, Raunch,

Bloodbath... Enfim, uma festa para quem gosta de som pesado e uma enciclopédia para os iniciantes.

ALONE IN THE DARK – TRILHA SONORA
Cotação ★★★★★
Onde | www.cdpoint.com.br
Preço | R$ 66,83

HUMOR NEGRO, DEBOCHE E SARCASMO

OS CRIADORES DE SOUTH PARK TRAZEM OUTRA TRILHA ARRASADORA

"Shut your fucking face uncle fucka/ You're the one that fucked your uncle, uncle fucka". Depois dessa letra de irrepreensível poesia, a música "Uncle Fucka", da trilha sonora do filme South Park: Maior, Melhor e Sem Cortes, traz um festival de flatos de Terence and Philip. Já bastaria para imortalizar os nomes de Trey Parker e Matt Stone entre os dos melhores letristas da história. Mas eis que eles voltam com outra trilha de rara inspiração para o filme de animação com marionetes Team America. O álbum começa com a canção "Everyone Has AIDS", emendada a "Freedom Isn't Free" e, na seqüência, o hit "America Fuck Yeah". Quem ouviu até esse ponto sem dar um sorriso, irá render-se três faixas depois, quando chega "I'm So Ronery", que é a maneira do ditador coreano do filme dizer "I'm so lonely". Depois da faixa 10, entram as trilhas incidentais do filme – boas, mas nada que se compare a uma letra como "I need you like Ben Affleck needs acting school"...

TEAM AMERICA – WORLD POLICE TRILHA SONORA
Cotação ★★★★★
Onde | www.cdpoint.com.br
Preço | R$ 74,14

CRUUUUUNK!!!

LIL JON É O FUNK CARIOCA DOS EUA

Palavrões, rap gritado/ gutural, graves subsônicos de fazer os ossos do peito tremerem. Poderia ser o novo álbum do MC Catra ou do DJ Marlboro, mas essa é a descrição do som do negrão de dreadlocks, dentes sempre cerrados e com aparelhos, caninos afiados, copo esquisito [e cheio de bebida com alta concentração alcoólica] na mão. Seu nome: Lil Jon. O nome do seu "bonde": East Side Boyz. Os mais antenados devem conhecer o rapaz da trilha do game Lowrider [PS2]. Crunk Juice, o novo álbum do maluco, é um pancadão atrás do outro, repleto de "bitches", "mother fuckers" e gírias incompreensíveis [crunk, por exemplo, é uma mistura de crazy com funk]. Diversão garantida para quem não leva música muito a sério e só está a fim de curtir. Ah! Os videos do cara estão cheios de mulher...

CRUNK JUICE – LIL JON AND THE EAST SIDE BOYZ
Cotação ★★★★
Onde | www.cdpoint.com.br
Preço | R$ 71

BOX SET

AS DIFERENÇAS DAS CAPAS DE GAMES AO REDOR DO GLOBO

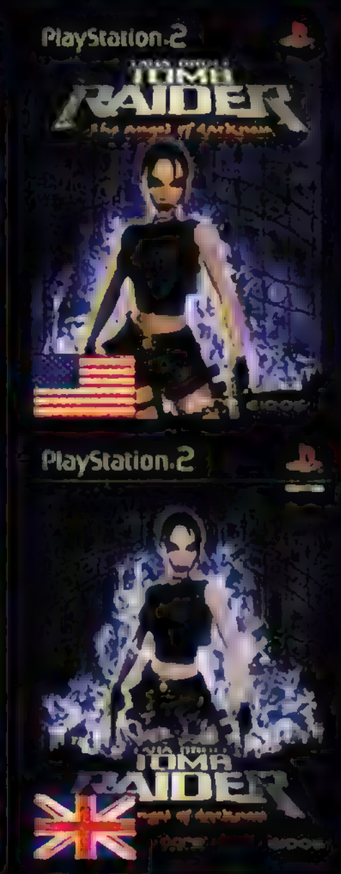
Dizem que não se pode julgar um livro pela capa. Bom, esse é um ditado que também se aplica aos jogos, cujas capas mudam muito de um país para outro. Mas, mesmo se a capa de um jogo não abrange perfeitamente seu conteúdo, a arte pode revelar muito sobre a cultura de quem os compra – ou pelo menos sobre os preconceitos que os distribuidores têm a respeito de quem compra. De qualquer modo, pesquisamos as capas dos jogos de PlayStation e PlayStation 2 para observarmos as mudanças mais interessantes que poderíamos encontrar. Por que algumas capas permanecem as mesmas na América, na Europa e no Japão enquanto outras mudam tão radicalmente? Prepare-se para ficar chocado com as respostas.

UMA QUESTÃO DE PRETO E BRANCO

O uso sensato das cores pode realmente definir um jogo. O esverdeado de Metal Gear Solid 2 e os cinzas etéreos de Ico dão a cada jogo um ar distinto e memorável, além de criar uma atmosfera própria, que pode ser reconhecida com apenas um relance. O uso das cores é extremamente importante para as capas, e é muito interessante observar as diferentes mensagens que elas podem passar.

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Aos acostumados à atmosfera de Prince of Persia, com um look de ultracontraste, pode soar estranho a capa mais clara e monocromática do Sands of Time japonês. Contudo, essa mudança reflete muito do conteúdo do jogo: os tons terra representam Sands of Time e as sombras de fundo fazem alusão aos ambientes malignos. Para completar, a presença da Princesa Farah é sinônimo de sua vital importância na história. Enquanto isso, a arte ocidental a ignora completamente.



TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS

Os japoneses são conhecidos por gostarem de cores e de um design mais claro. Hello Kitty e Mr.Driller são exemplos desta cultura e sua explosão de cores e arte. Mas, às vezes, não dá para ficar apenas nas cores claras... especialmente quando o jogo se chama Angel of Darkness. Nos EUA e no Reino Unido, o tom da capa e o título possuem um design mais sombrio. Porém a versão japonesa é... muito clara, fazendo com o elemento "darkness" perca um pouco do sentido.

FEBRE DAS EDIÇÕES ESPECIAIS

Não são somente os DVDs de Hollywood que são lançados com pacotes de luxo e edições especiais – jogos também. Às vezes, dá para aprender bastante sobre eles pela maneira como as distribuidoras lançam essas edições de luxo.

FINAL FANTASY X-2

Os gamers americanos sempre reclamam que nunca conseguem coisas legais, e a Square Enix é a maior razão disso. A companhia tem um divertido (para alguns, irritante) hábito de relançar jogos japoneses em versões superiores logo após o lançamento americano. A tendência começou com o Final Fantasy VII para PlayStation 1 como uma espécie de pedido de desculpas aos fãs japoneses, que tiveram um lançamento feito às pressas: após a versão americana melhorada ser lançada, o Japão recebeu FFVII International, que incorporava as cenas americanas cortadas. Final Fantasy X International, por outro lado, é mais do que uma apologia. Comparado à qualquer versão anterior do jogo, está vertiginosamente melhorado. Além de incluir um áudio em inglês de excelente qualidade, possui também um sistema de habilidades Sphere Grid remodelado, versões mais poderosas dos Aeons e novas lutas contra chefes, além de um novo fim (que justifica a chegada de Final Fantasy X-2). Há também o Kingdom Hearts, que possuia lutas contra chefes muito boas e mais acessórios para o lançamento internacional. Mas tudo isso parece meio sem graça perto do grandioso remix de FFX-2, disponível apenas no Japão, chamado Final Fantasy X-2 International + Last Mission, que traz novos figurinos para as personagens, uma nova masmorra e muito conteúdo extra. Só podemos especular o que diabos vai ser acrescentado à inevitável versão International de Final Fantasy XII. Ah, quanto à arte na capa? A versão japonesa de FFX-2 traz o tradicional logo de Final Fantasy em um fundo branco (design também utilizado no lançamento britânico, mas ignorado completamente pela versão americana).

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

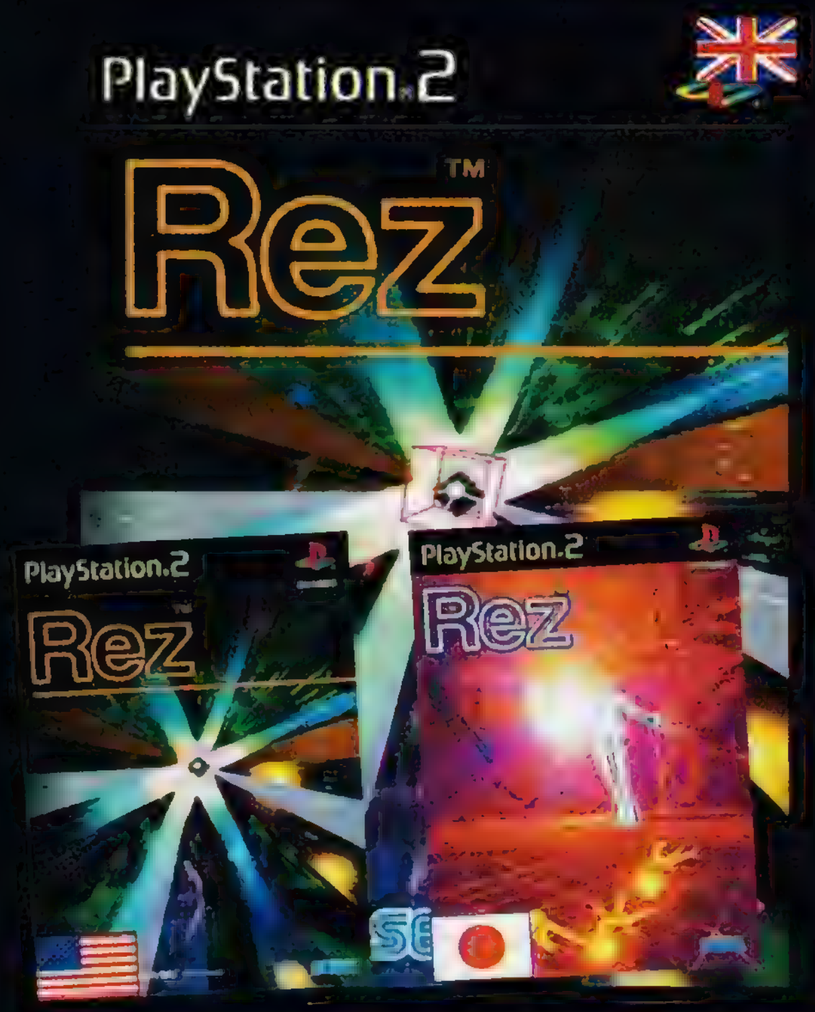
Eis um interessante estudo das diferenças culturais: o lançamento ocidental de Metal Gear Solid 2 traz como destaque o líder de Metal Gear, Solid Snake. Isso pode não ser uma surpresa, a não ser que você tenha jogado o game e percebido que Snake aparece por apenas uma hora e meia na aventura.

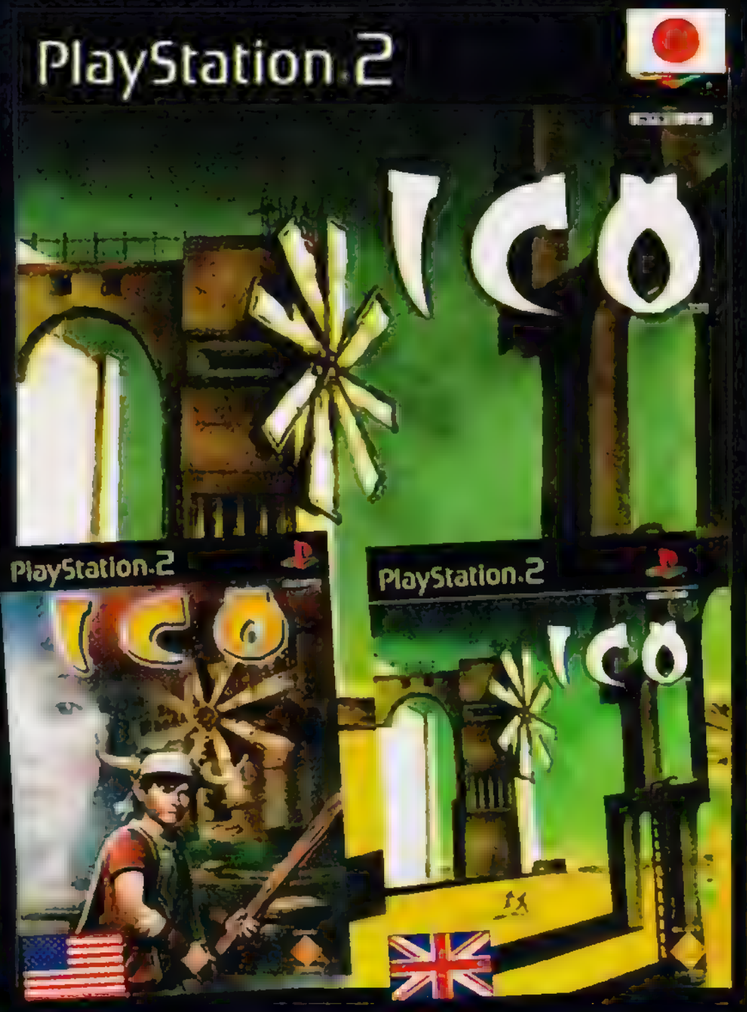
Ele era somente um personagem coadjuvante, uma presença enigmática na trama, mas que foi tido como o protagonista do game antes do lançamento. Depois, descobriu-se que o personagem principal era o afeminado Raiden, e a polêmica surgiu. No Japão, onde o jogo foi lançado depois de algumas semanas da versão americana, Raiden obteve uma posição de maior destaque na capa do que Snake, dado que Raiden se adequa mais ao perfil de herói idolatrado pelos japoneses. Em um país que idolatra homens cabeludos e femininos, seria difícil vender o rude Solid Snake, com sua barbinha por fazer e seu mullet estilo machão.

Hideo Kojima fez de tudo para deixar Raiden mais apagado até o lançamento americano, e a arte da capa também contribui para isso. Ele estava livre então para lançar o jogo àquela audiência sem temer fazer algo de errado. Quando a versão editada (Substance) foi lançada, todos os territórios receberam capas idênticas, nas quais Snake e Raiden tinham o mesmo destaque. Somente o Japão, contudo, recebeu o box-set colossal.

O OUTRO LADO DA MOEDA

Enquanto a arte em capa tende a ser menos degradada esses dias ao ser importada do Japão para a América, os americanos ainda saem em desvantagem. Esses três jogos são verdadeiros exemplos do quão longe eles ainda têm de ir.





REZ

O jogo de ritmo da Game Artists United é mais conhecido por vir com o infame Trance Vibrator, um acessório feito no Japão que ganhou notoriedade quando um web site americano chamado Game Girl Advance postou um tópico que falava das qualidades dele como um meio de as garotas apreciarem os jogos enquanto seus namorados os jogavam. Porém, chama a atenção a total falta de fé da Sega no jogo – eles cortaram apoio à versão americana antes mesmo de ela ter ido para terras gringas. Talvez a companhia teria mais confiança se tivesse mantido a arte abstrata da embalagem japonesa em vez de permitirem a tradução e a bagunça néon que a capa americana traz.

THE MISADVENTURES OF TRON BONNE

A série Mega Man nunca faz uma transição suave para a América: os artistas fenomenais da Capcom sempre criaram belos e detalhados panoramas para as capas japonesas, mas, quando elas chegam à América, a arte da capa, geralmente, é reduzida a um ou outro personagem em meio a um fundo vazio.

A série Legends para PlayStation foi a que mais sofreu. Enquanto os outros títulos Mega Man retêm, ao menos, alguns elementos pensados pelos japoneses, como o desenho à mão, nos EUA, a Capcom americana sentiu-se pressionada a deixar claro que o game havia feito a transição para o 3D, colocando imagens pré-renderizadas dos personagens.

A capa original de Misadventures of tron Bonne é exemplo de um belo trabalho de incorporação dos elementos mais importantes do jogo – Tron está controlando o robozão, em uma pose agressiva, os Servbots ajudando-a a cometer crimes e a policial fazendo o que pode para acabar com tudo isso. A capa americana faz parecer que o game é somente sobre uma garota com aspecto "quadradão". Ao menos, a Eidos fez um esforço no Reino Unido; enquanto a arte não chega ao padrão japonês da Capcom, ela faz um trabalho bem melhor ao mostrar os Servbots, as verdadeiras estrelas do jogo.

ICO

O que é Ico, você pergunta? Se a arte da capa americana é algo em que podemos confiar para acertar o conteúdo do jogo, podemos concluir que Ico é a história de uma criança viking com cara de boba que está em busca de gravetos para construir um moinho para o fantasma de sua mãe. Você não conseguiria adivinhar pela interpretação sem alma que a capa deu ao game – na verdade, Ico usa o galho como arma na maior parte da aventura – que essa é uma das aventuras mais emocionantes e envolventes já criadas.

Por outro lado, a arte japonesa (mantida no lançamento britânico) evita o pragmatismo americano em favor de algo mais abstrato – mas ainda fiel à alma do jogo. Inspirando-se no trabalho do surrealista Giorgio de Chirico, a arte original inclui os mesmos elementos da capa americana: um menino, uma menina, um graveto e um moinho. Porém, ela dá mais destaque às cores e às sombras penetrantes que passam a sensação de isolamento e grandiosidade que fizeram de Ico um título popular. Mais ainda, a capa mostra Ico e Yorda correndo juntos pelas sombras e pelas ruinas das torres, exibindo, assim, o espírito de equipe, que é a essência do jogo.

IGUAL, PORÉM DIFERENTE

Por que a arte nas capas muda tanto de país para país? Sejam mudanças sutis, sejam completas revoluções, é rara a capa que permanece a mesma. Não é sempre fácil saber o que se passa na cabeça dos publicadores, mas é sempre divertido especular...

MR. MOSQUITO

Mr. Mosquito tem um nome bem simples no Japão: Ka. Essa é a palavra japonesa para "mosquito", e a arte de capa do jogo reflete diretamente o significado dela e do game, que coloca o jogador no papel de um inseto sanguessuga.

Isso mudou, contudo, quando o game passou pela árdua tradução: a cena de um mosquito se servindo em um bufê de sangue no pé de uma garota não é exatamente uma coisa que atrai o público americano. Para a tradução inglesa, o selo Eidos' Fresh Games escolheu expor o personagem, nomeando-o Mr. Mosquito e fazendo dele a estrela da capa. Ironicamente, esse look mais amigável para as crianças traz muito mais sangue bem no centro da embalagem – algo normalmente estranho, mas aparentemente aceitável nesse contexto.

XIII

As capas de XIII são interessantes porque são estilosas, seguem a linha de história em quadrinhos e transmitem bem o espírito do jogo. A capa européia faz o melhor trabalho ao publicar os ângulos típicos de HQs: a arte da caixa faz lembrar a disposição dos quadrinhos nas revistas. Já a arte americana domina a idéia principal, mas incorpora o título do jogo com um efeito mais sofisticado e elegante.

A japonesa é a menos atraente, mas, talvez, seja a mais contida para dar o devido espaço para o título – por causa da barreira da linguagem. Curiosamente, as versões japonesa e americana da capa incluem o título escrito por extenso; parece que a Ubisoft só confia nos europeus para entenderem como funcionam os algarismos romanos.

RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE

Aqui, a capa inglesa foi a que fugiu à regra; a capa americana e a japonesa são quase idênticas, com a americana destacando menos o rosto de Rygar e demonstrando mais o fato de que o herói está usando uma saia de couro. Na Europa, o distribuidor Wanadoo decidiu mostrar o homem em uma pose mais dinâmica, substituindo sua pose confiante por uma mais dinâmica, que expõe claramente que Rygar é um cara que não hesitará em usar seu escudo para acabar com qualquer malfeitor.

CRASH NITRO KART

Crash Bandicoot é conhecido por suas transformações infames no lançamento mundial: desde o começo, os japoneses deram a ele olhos de insetos, maiores ainda do que ele realmente possuia, transformando-o de um simpático pateta em um psicótico, um freak de olhos esbugalhados. A tradição se perpetuou com o Crash Nitro Kart 2003, que tira todo o apelo do game aos fãs de corrida. Sinceramente, a gente sairia da pista se visse um treco desses chegando.

PREVIEWS NA REDE

FIGHT NIGHT ROUND 2

Fight Night era o título que faltava para honrar o boxe nos games. Como o sucesso é garantido, a EA não perdeu tempo e já divulgou a continuação do game, que trará um sistema de golpes inédito, equilíbrio de atributos para os lutadores e até mesmo um minigame entre cada round – os jogadores deverão limpar os ferimentos dos personagens para diminuir o inchaço de seus rostos e, conseqüentemente, evitar nocautes técnicos. Isso tudo estará presente no modo online, que promete continuar com todos os excelentes suportes e opções.

Produção | EA Sports
Distribuição | EA Games
Lançamento | 21/03/2005

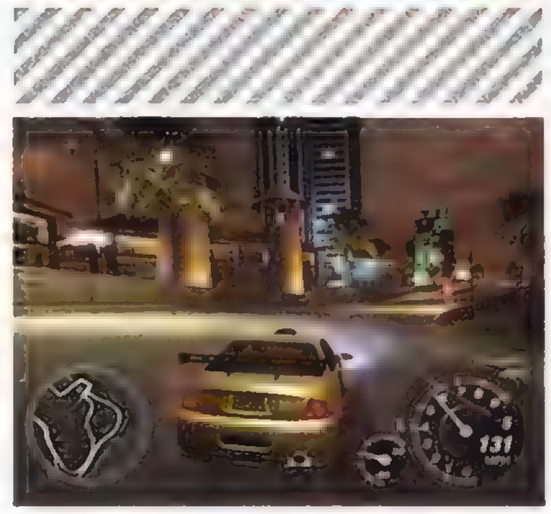
AREA 51

A vida extraterrestre é uma das maiores dúvidas do homem. Graças a esse mistério ao redor do tema, sempre há algum jogo abordando o assunto nos consoles. No game, os jogadores enfrentam na pele de Ethan Cole o verdadeiro desafio de impedir uma infecção alienígena em massa na própria Área 51, enfrentando não só ETs cabeçudos como também criaturas e espécies mutantes das mais bizarras. Este é mais um FPS online que tem tudo para ser um dos games de PS2 mais jogados na Rede.

Produção | Inevitable Ent.
Distribuição | Midway
Lançamento | 25/04/2005

SUGESTÃO ONLINE DO MÊS

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2



Lançado em meados de novembro do ano passado, NFSU 2 foi um dos jogos mais aguardados dos amantes do misto velocidade à flor da pele e tuning de qualidade. No entanto, a expectativa quanto ao modo online foi, sem dúvida, muito positiva se comparada às outras opções do game, visto que, na primeira versão, o sistema online era muito precário, apesar de funcional.

Dentre as opções oferecidas pelo modo online temos os clássicos Circuit, Sprint, Drag e Drift, sem contar os novos Url e Street X, no qual a disputa ocorre em pistas com ambientes fechados. O que se destaca em relação ao game anterior é a compatibilidade para headset tanto no lobby de comunicação como durante as corridas, além do suporte ao sistema EA Messenger, com o qual você pode ter sua lista de amigos e um controle para torneios periódicos realizados pela própria produtora. O ponto negativo fica na falta de opção para um teclado USB, o que dificulta a conversa para usuários sem o headset. Mesmo assim, NFSU2 é um excelente título online que garante boas disputas, com doses vitaminadas de adrenalina e emoção.

LANÇAMENTO ONLINE DO MÊS

CHAMPIONS: RETURN TO ARMS

Produção | Snowblind Studios
Distribuição | SOE
Nota | ★★★★½

O melhor | Cerca de 100 horas de jogo, possibilidade de carregar seu personagem do jogo anterior
O pior | Os chefes principais são absurdamente difíceis, jogar online sem teclado ou headset continua praticamente impossível, devido à dificuldade de comunicação

Produzido pela Snowblind Studios e distribuído pela SOE, a série Champions of Norrath tem uma engine baseada em Baldur's Gate e segue com um enredo no universo de EverQuest (outro clássico dos MMORPGs). Em Return to Arms – continuação de Norrath –, a novidade fica por conta de duas novas raças: os Vah Shir Berserker são bárbaros felinos especialistas em combates de curta distância, e os Iksar Shaman são lagartos extremamente hábeis, com magias venenosas e de status negativo. Você ainda pode carregar seu personagem do primeiro game e continuar aperfeiçoando suas habilidades para deixá-lo um verdadeiro guerreiro.

O game proporciona cerca de 100 horas de jogo intenso caso você queira completar, além dos capítulos principais, as sidequests encontradas durante sua jornada medieval. Outro destaque fica para a opção de seguir tanto o lado sombrio como o do bem, dependendo das escolhas realizadas durante as missões. Tudo isso é temperado com suporte a multiplayer para quatro jogadores, tanto offline (com o multitap) como online, com opção para headset e teclado. É, sem dúvida, mais um título indispensável para qualquer jogador online que se preze.

TOP 10

GAMES ONLINE MAIS JOGADOS EM MARÇO

1º SOCOM 2
2º Need for Speed: Underground 2
3º Killzone
4º Mortal Kombat Deception
5º Monster Hunter
6º Fight Night
7º Final Fantasy XI
8º Star Wars: Battlefront
9º Hot Shots Golf Fore
10º Call of Duty: Finest Hour

ARENA DE TITÃS

Todo mês a seção online da PlayStation Power traz a Arena de Titãs. Nesse espaço, você pode divulgar seu clã de partidas online e marcar disputas contra outras equipes brasileiras.
Para isso, basta enviar os seguintes dados: nome do jogo, nome do clã e e-mail ou site de contato. Desse modo, será listado o maior número de equipes possível, e você poderá desafiar outros clãs nacionais e quem sabe até criar campeonatos dos jogos mais disputados.

Obs.: A PlayStation Power não se responsabiliza por contatos feitos entre os clãs desta seção.

DÚVIDAS DO UNIVERSO ONLINE

BROWSER, EXISTEM OU NÃO?

Gostaria de saber se existe algum tipo de browser para o PS2 que possibilite navegar em sites da Internet.
Alexandre Correa – Por e-mail

Oi, Alexandre, tudo bom?
O único browser lançado para o PS2 é o PS2 Google Browser, que está atualmente na versão beta, portanto, possui uma série de erros que ainda o descartam como um browser viável para o console. Resta aguardar para que a própria Sony lance seu browser, que com certeza será melhor.

Tem alguma dúvida, crítica ou sugestão quanto ao universo online? Escreva para nós! Aproveite também para enviar o nome e o contato do seu clã.
Por carta: Rua Haddock Lobo, 347 – 12º andar - CEP 01414-001 São Paulo – SP | Por e-mail: pspower@digerati.com.br

REPLAY

HARMONIA POLIFÔNICA

"Minha equipe é formada por excelentes funcionários que eu mesmo seleciono," diz Kazunori Yamauchi.

POR TRAS DO JOG

A ORIGEM DE UMA DAS FRANQUIAS DE MAIOR SUCESSO DOS GAMES

"Nós nos auto-intitulamos como Polyphony Digital por uma razão," explica Kazunori Yamauchi, o pai de Gran Turismo. "'Polyphony' sugere um local para pessoas polifônicas e suas vozes, que se completam em um verdadeiro mix. Gran Turismo certamente não foi criado para ser monofônico."

No término de uma produção como essa, podemos ver dezenas de talentosas mentes que fizeram parte do projeto, mesmo que todo o conceito inicial tenha surgido de um único homem. Desde seus 15 anos de idade, o sr. Yamauchi já sonhava com um jogo no qual pudesse sentir todo o realismo e a emoção ao dirigir um veículo. Logo que ele entrou na Sony Computer Entertainment, em 1993, a oportunidade de realizar seu sonho aconteceu. O PlayStation da Sony foi o sistema ideal para que ele pudesse tornar real tudo o que se passava em sua mente.

Mesmo com a dificuldade em licenciar marcas famosas de carros, Yamauchi, Gran Turismo conseguiu o feito de não apenas reunir em um jogo alguns carros dos sonhos, mas também que se destacava com a presença de todas as marcas e veículos possíveis. Com isso, ele conseguiu provar para os fabricantes do mundo todo que Gran Turismo não era apenas mais um título de corrida, mas um game que atrairia fãs do mundo todo. Só então o jogo teve sua licença liberada e pôde ser lançado em 1997 para o PlayStation.

GT logo de cara chamou a atenção dos aficionados por carros do mundo todo. A presença da opção de comprar e vender veículos e modificá-los na performance e no visual e o fato de poder assistir a replays das corridas devem ser agradecidos à Polyphony, que teve a habilidade de levar o hardware do PlayStation ao limite. Yamauchi e sua equipe não conseguiram apenas um realizar um sonho, e sim criar a emoção de conduzir os mais variados veículos. "Quando GT foi lançado, não existia nenhum jogo que fosse tão realista e emocionante. Esses foram os fatores determinantes, que fizeram o game vender", diz Yamauchi.

GT2 trouxe a mesma idéia de seu predecessor, só que em quantidade e qualidade maiores. Com o sucesso do primeiro jogo, os fabricantes de carros reconheceram a vantagem em incluírem suas marcas na série. O resultado foi a seqüência que trazia cerca de 500 veículos.

CADA CAPA DA SÉRIE GRAN TURISMO TRAZ UM VEÍCULO PESSOAL DE YAMAUCHI. MODESTO, NÃO?

CONTEÚDO NÃO MUITO DIVULGADO

LOST TURISMO

Além dos quatro títulos principais da série Gran Turismo, na Ásia e na Europa foram lançadas duas versões extras exclusivas para esse mercado. Com o nome de Gran Turismo Concept, os títulos trazem veículos de marcas licenciadas exclusivamente em Tokyo e Geneva.

O GRAN TURISMO : DA SEGA!

Em 2001, uma empresa chamada Bleem lançou três discos, chamados Bleemcast e um destes discos trazia GT2 para Dreamcast. Graças à expressiva batalha na justiça por parte da Sony, a Bleem fechou as portas logo após o lançamento do game.

SEU JOGO FAVORITO

O grupo de rock Cardigans lançou seu quarto álbum com o nome Gran Turismo em homenagem ao game. Além disso, a banda foi responsável por "My Favorite Game", música de abertura de GT2.

SUCESSO CHOCANTE

Gran Turismo foi o primeiro game a fazer uso do direcional analógico e do sistema de vibração do controle DualShock da Sony.

0: GRAN TURISMO

A série se tornou ambiciosa e, sem dúvida, foi uma das jóias preciosas do PlayStation. Assim, era mais do que certo que em 2000 teríamos um novo Gran Turismo para o PlayStation 2. De fato, uma demo do jogo foi lançada com o PS2 no Japão, porém só um ano depois os jogadores puderam apreciar a versão final, conhecida como Gran Turismo 3 A-spec.

O motivo do atraso era que uma continuação rápida não era interessante para Yamauchi. Com as palavras do mestre: "GT2000 tinha sido desenvolvido para mostrar a tecnologia do PS2, com apenas alguns carros e pistas novas. Entretanto, quando começamos a mergulhar mais na produção do game e testar a nova tecnologia, nossa paixão foi mais forte e fez com que trabalhássemos por um período bem maior em GT3."

Ser lançado com um ano de atraso não fez com que a Sony perdesse seu reinado no gênero. Desde seu lançamento em 2001, Gran Turismo 3 vendeu mais de 6 milhões de cópias apenas nos EUA. Mas Yamauchi e sua equipe não descansam nem um minuto.

Mesmo com o sucesso de GT3, Gran Turismo 4 tem tudo para deixar seu predecessor comendo poeira nas vendas. Para Yamauchi, que mostra ser perfeccionista, o sucesso da série não pode ser medido apenas por suas vendas. "Hoje eu vejo GT3 como um game simples. Em GT4, tanto eu como o time de produção buscou introduzir uma nova jogabilidade, e os jogadores poderão sentir uma nova experiência com Gran Turismo."

Quem imaginava que Gran Turismo se tornaria o sucesso que é hoje? Sua influência foi além de jogos, tornando-o um forte meio de marketing para os fabricantes de veículos do mundo todo. Quem imaginaria que esses mesmos fabricantes fariam questão de que a Sony incluísse suas marcas em cada nova seqüência da série? GT é exemplo dessa cultura, e GT4 tem tudo para deixar essa ligação das corridas reais com os games mais forte ainda. ‹‹ Greg Sewart

"HOJE VEJO GT3 COMO UM GAME RELATIVAMENTE SIMPLES."

Códigos e truques para os sortudos donos do portátil da Sony

PSP

RIDGE RACERS

MODO MIRROR
Segure select quando for escolher uma pista no modo Single Race ou Time Attack

NITRO INFINITO
Antes de a corrida começar, no modo Single Race ou Time Attack, segure select quando escolher OK na tela de confirmação

VEÍCULO RALLY-X
Selecione o minigame Rally-X no menu de opções e faça mais de 50.000 pontos. O veículo poderá ser usado no modo World Tour

VÍDEO DE ABERTURA RAVE RACER ARCADE
Complete o EX Tour 36

VÍDEO DE ABERTURA RAVE RIDGE RACER 4
Complete o EX Tour 33

VÍDEO DE ABERTURA RAVE RIDGE RACER 5
Complete o EX Tour 34

VÍDEO RAVE RIDGE RACERS 2004 E3
Complete o EX Tour 35

FIGURAS MACHINE DESIGN COLLECTION 1
Complete o EX Tour 37

FIGURAS MACHINE DESIGN COLLECTION 2
Complete o EX Tour 38

FIGURAS MACHINE DESIGN COLLECTION 3
Complete o EX Tour 39

VAMPIRE CHRONICLE: THE CHAOS TOWER

OPÇÃO EX
No menu principal, segure L e escolha Option

HABILITAR ART GALLERY
Complete o jogo encontrando todos os itens com um rank de 100%

METAL GEAR ACID

Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:

CLIPE BIKINI MODEL – ELYTS, SABRAGE, NOMEL, ou MAEB

HABILITAR JEHUTY CARD – JEHUTY

HABILITAR KAREN CARD – KAREN

HABILITAR MIKA CARD – MIKA

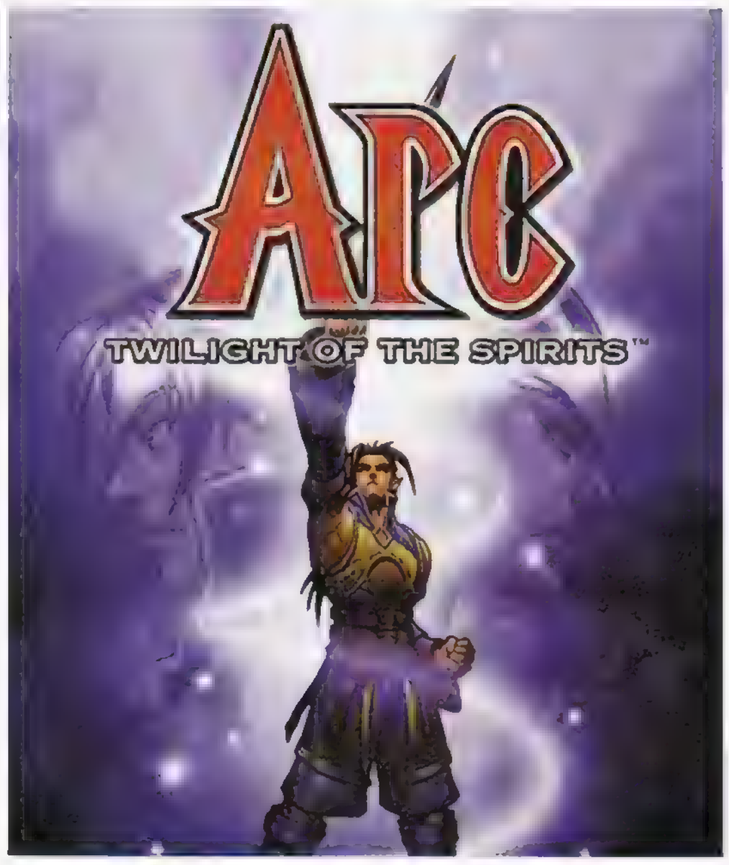
HABILITAR VIPER CARD – VIPER

HABILITAR XM8 CARD – XMEIGHT

Trapaças para os maiores títulos do videoga-me mais vendido da história

PS2

ARC THE LAD: TWILIGHT OF THE SPIRITS



HABILITAR CHOCO

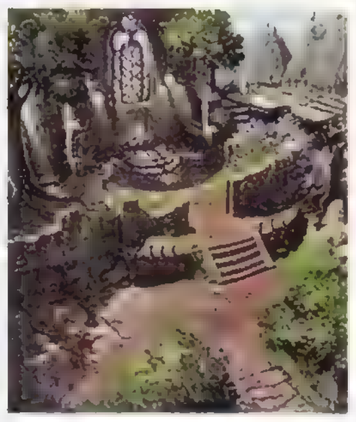
Vença pelo menos 30 rounds na arena trial em Rueloon na storyline de Darc

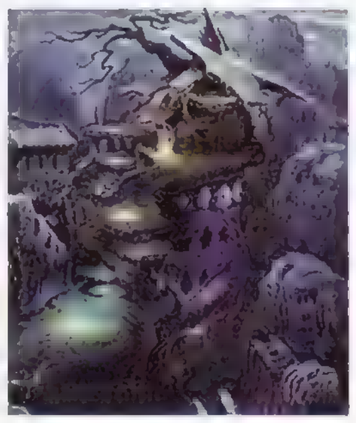
HABILITAR DIEKBECK

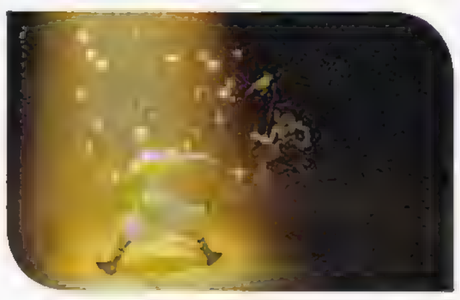
Vença pelo menos 30 rounds na arena trial em Cathena na storyline Kharg

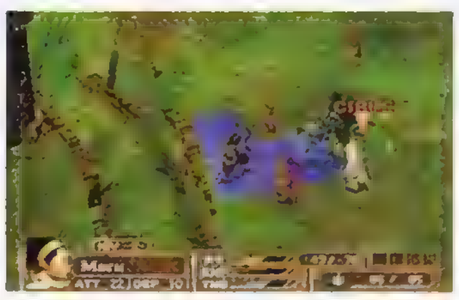
OPÇÃO NEW GAME+

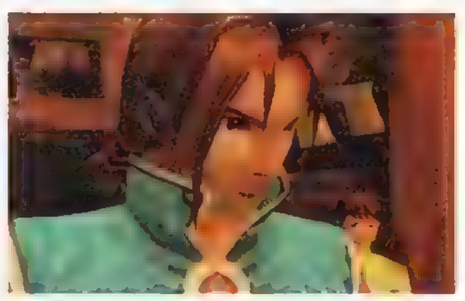
Complete o jogo pelo menos uma vez para habilitar a opção "New Game+", a qual permite que você comece o jogo nas seguintes condições: Kharg com a King Statuette, 999 Spirit Stones, 3 Diamond Coatings, e 100,000 G; ou Darc com a Romantic Stone, 999 Spirit Stones, 3 Diamond Coatings, 10 Bountiful Fruit, 50 Dilzweld Bombs, e 100,000 G.











BLOODRAYNE

Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:

COMITÊ SUICIDA – JUGGYDANCESQUAD.

DESMEMBRAR OPONENTES – INSANEGIBSMODEGOOD.

GANHAR TEMPO – NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE.

INVENCIBILIDADE – TRIASSASSINDONTDIE.

MOSTRAR ARMAS – SHOWMEMYWEAPONS.

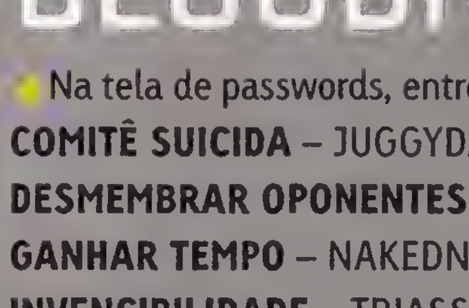
PARALISAR O INIMIGO – DONTFARTONOSCAR.

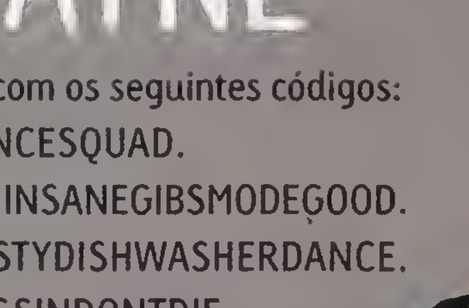
RECARREGAR BLOODLUST – ANGRYXXXINSANEHOOKER.

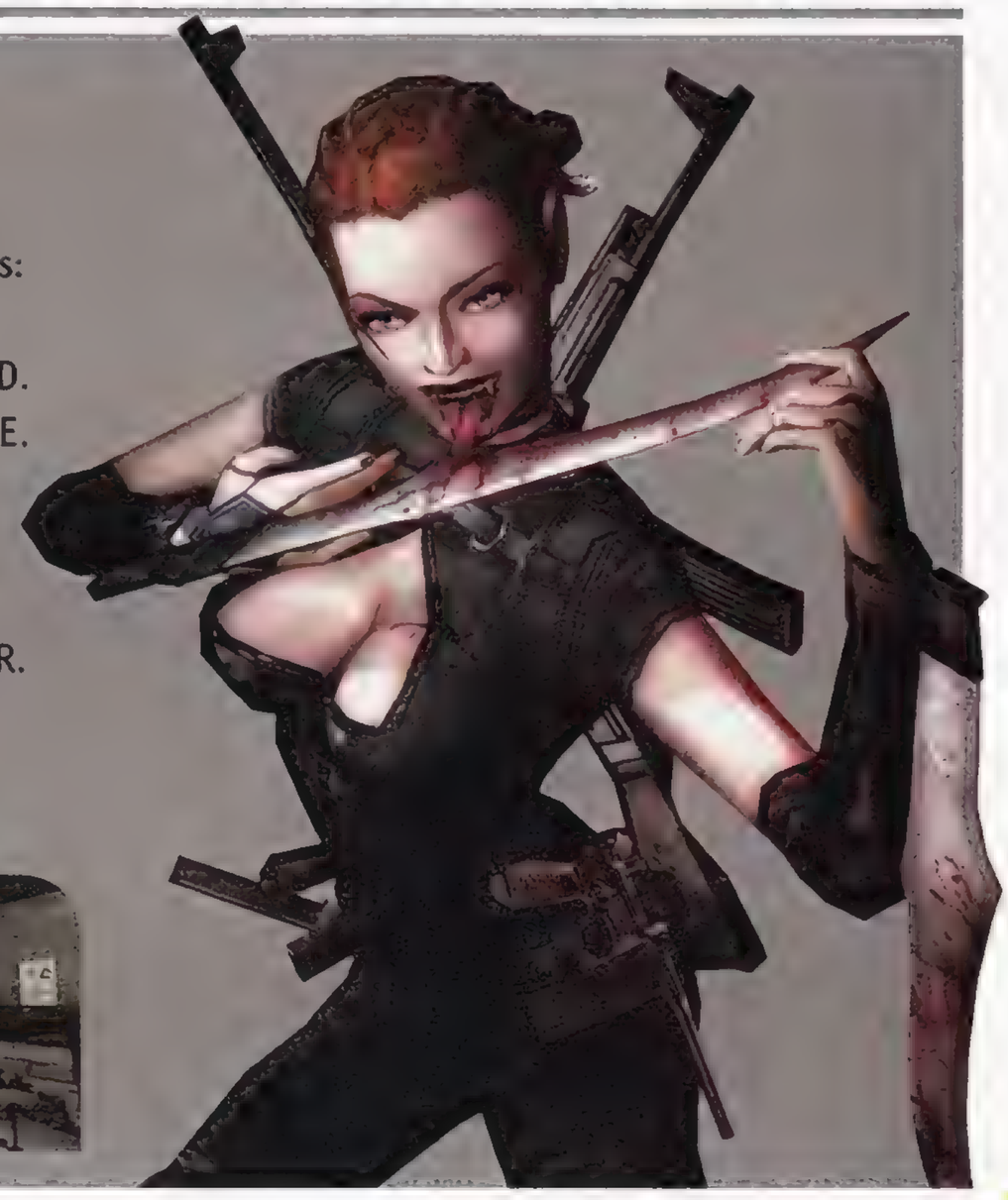
RECARREGAR ENERGIA – LAMEYANKEEDONTFEED.

SELECIONAR FASES – ONTHELEVEL.

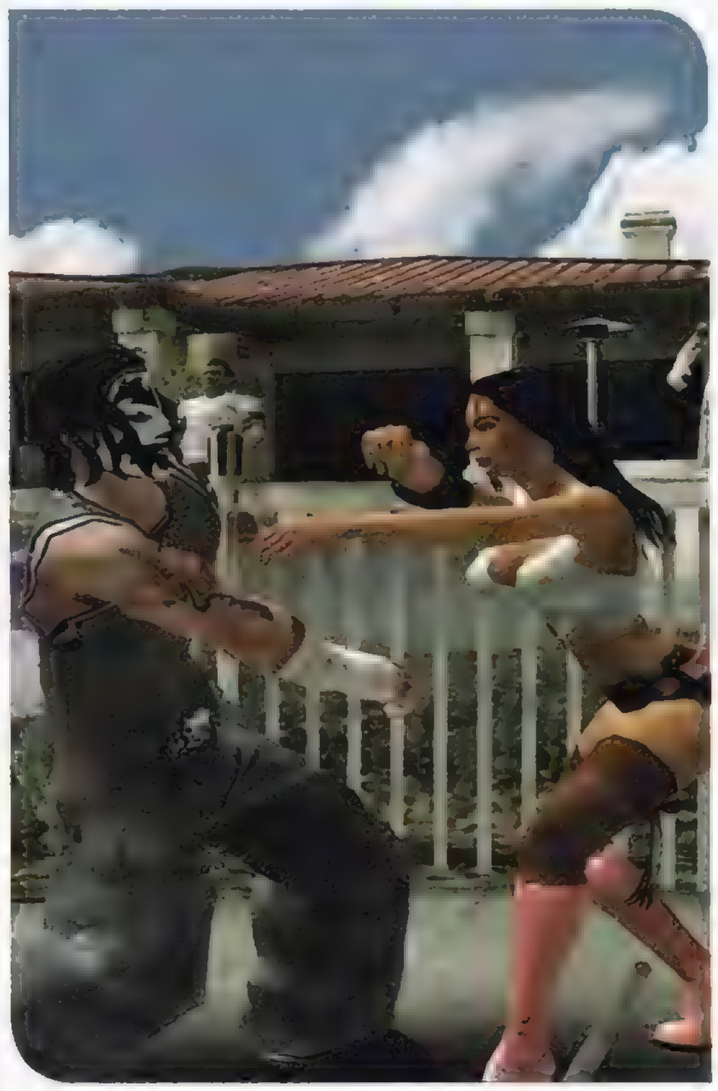
OBS.: uma mensagem confirma a dica.







BACKYARD WRESTLING



MODO CHEAT

No menu principal, segure L1 e aperte x, quadrado, triângulo, círculo, x, quadrado, triângulo, círculo

CRIE UM NOVO JOGADOR NO MODO CREATE A WRESTLER E, NO LUGAR DO NOME, ESCREVA:

Habilitar personagem desenho – pstapley
Plano de fundo desenhado – mbilodeau
Personagem com cabeça grande – rtaylor
Personagem com mãos grandes – okendall
Personagem com pés grandes – tpiperi
Personagem com cabeça, mãos e pés grandes – tho
Câmera em primeira pessoa – edma
Modo Ghost – pjefferies
Modo Greyscale – ksimeonov
Modo Halo – jgintu
Modo Wireframe – ewilliams

PERSONAGENS SECRETOS

Complete o modo Talk Show pelo, menos uma vez, com qualquer personagem, e cumpra os seguintes objetivos:
Habilitar Dameon Redd – vença o Meatlocker Mash no modo Talk Show usando JCW's Evil Dead
Habilitar El Drunko – vença o Truckstop Turmoil no modo Talk Show usando Kamage
Habilitar Jamie Madrox – vença o Club Beatdown no modo Talk Show usando Sabu
Habilitar Madman Pondo – complete o modo Talk Show com qualquer personagem
Habilitar Masked Horn Dog – vença o the Backyard Bedlam no modo Talk Show usando Masked Mike
Habilitar Sally – vença o The Mansion no modo Talk Show usando Violent J
Habilitar Tom Dub – complete o modo Talk Show usando Madman Pondo
Habilitar Tylene Buck – vença o The Mall no modo Talk Show usando Shaggy 2 Dope

BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON

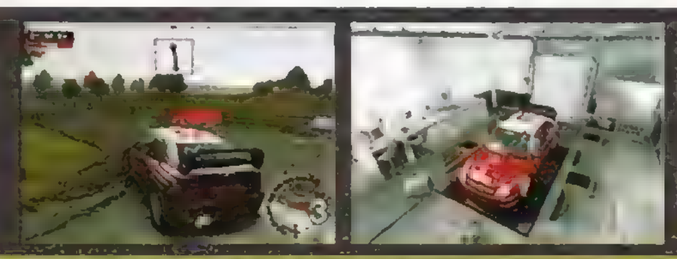
Galeria de arte e outros bônus:
Complete o jogo e salve para habilitar a opção Extras, no menu principal

BAD BOYS 2

MODO CHEAT

Na tela "Press Start", aperte circulo, cima, quadrado, triângulo, direita, baixo.
Obs.: um som confirma a dica

COLIN MCRAE RALLY 4



PISTAS TESTING E MIRROR

Complete, em primeiro lugar, o torneio Group B Rally Championship
Habilitar Audi Quattro Group B Rally
Complete, em primeiro lugar, o torneio Group B Rally Championship
Habilitar Lancia 037 Group B Rally
Complete, em primeiro lugar, o torneio 2WD Championship na dificuldade Advanced
Habilitar Mitsubishi Pajero Bonus Rally 4x4
Complete, em primeiro ou segundo lugar, o torneio 2WD Championship na dificuldade Aadvanced
Habilitar Subaru Impreza 228 Sti Bonus Rally
Perca o quarto evento no torneio 2WD Championship na dificuldade Advanced
Habilitar Volkswagen Golf 2wd Rally:
Complete, em primeiro lugar, o torneio 2WD Championship na dificuldade Normal

MODO CHEAT

Entre em options e selecione a opção "Secrets". Entre com um dos códigos a seguir na opção "Code Entry". Aperte "OK" para acionar o código. No menu de cheats, coloque para direita e acione o código desejado

Obs.: os códigos podem variar de jogo para jogo.
Todas as pistas:
BSDJUC (bônus code desconhecido)
HCHSFD (bônus code 34674)
Modo Group B e veículos Group B
RTNITJ (bônus code 76538)
CFCKGL (bônus code desconhecido)
YFHPGW (bônus code desconhecido)
Todos os veiculos:
AIDLAU (bônus code desconhecido)
ZCNGMW (bônus code 34674)
ETGQNB (bônus code 65636)
Todas as partes:
FUDWHC (bônus code desconhecido)
Todos os testes:
DMLPOD (bônus code desconhecido)
Dificuldade Expert:
HIQNRM (bônus code desconhecido)
IRZQNT (bônus code 34674)
Pistas Mirror:
EPDZJF (bônus code desconhecido)
FEQRJV (bônus code 34674)
Complete o EX Tour 39

DICAS PARA PS2

MERCENARIES

A CARTADA FINAL

Imagine um jogo de ação militar com a mistura de Medal of Honor e Syphon Filter. Além do mais, Mercenaries está trazendo três protagonistas (um soldado americano, um sueco e uma inglesa) com habilidades únicas e um ambiente altamente interativo como o de "Grand Theft Auto". Ambientado na Coréia do Norte, o jogo retrata um país pós-golpe que está à beira do caos. Uma companhia militar envia esses três mercenários para caçar 52 fugitivos do antigo regime ditatorial antes que eles possam lançar um ataque nuclear. Cada um desses é representado por uma carta de baralho, o objetivo é passar por todos eles em 52 missões até chegar ao Às de Espadas. Os jogadores podem não só roubar, usar e explodir praticamente qualquer veiculo ou artefato que encontrem pela frente, mas toda a estrutura é aberta e não linear, permitindo que os três heróis explorem a cidade e afetem a maneira como ela funciona. Motivados por dinheiro, eles escolhem cuidadosamente suas alianças enquanto pilotam mais de 22 veículos terrestres e aéreos, equipam mais de 30 armas mortais para caçar todo o "baralho". Como mercenário, você trabalha para uma companhia militar privada (ExOps) mas você foi contratado por todas as facções ao mesmo tempo. Seu objetivo é prender ou assassinar os cinqüenta e dois militares mais mortíferos da Coréia do Norte (Deck of 52), sendo o general Song o seu objetivo principal. Cada facção (Allied Nations, China, Coréia do Sul e Máfia Russa) são partes desse grande caos que estão tentando enfrentar ou conter a explosiva e instável Coréia do Norte, que esta a ponto de iniciar uma guerra mundial. Assinando contrato com as facções, você ganhará dinheiro e informações que possibilitarão a você impedir os ataques norte coreanos. As missões feitas por contrato são a chave para progredir no game, mas, explorar o vasto cenário da Coréia do Norte, além de ser divertido é valioso pois este cenário esta cheio de mini-missões.

GRÁFICOS	★★★★½
SOM	★★★★★
JOGABILIDADE	★★★★½
DIVERSÃO	★★★★½
NOTA	**★★★★½**

REALISMO | A sensação de estar no campo de batalha é excepcional. A história é envolvente e plausivel.

PERDIDO POR AÍ | O mapa não é detalhado o bastante. Prepare-se para vagar sem rumo.

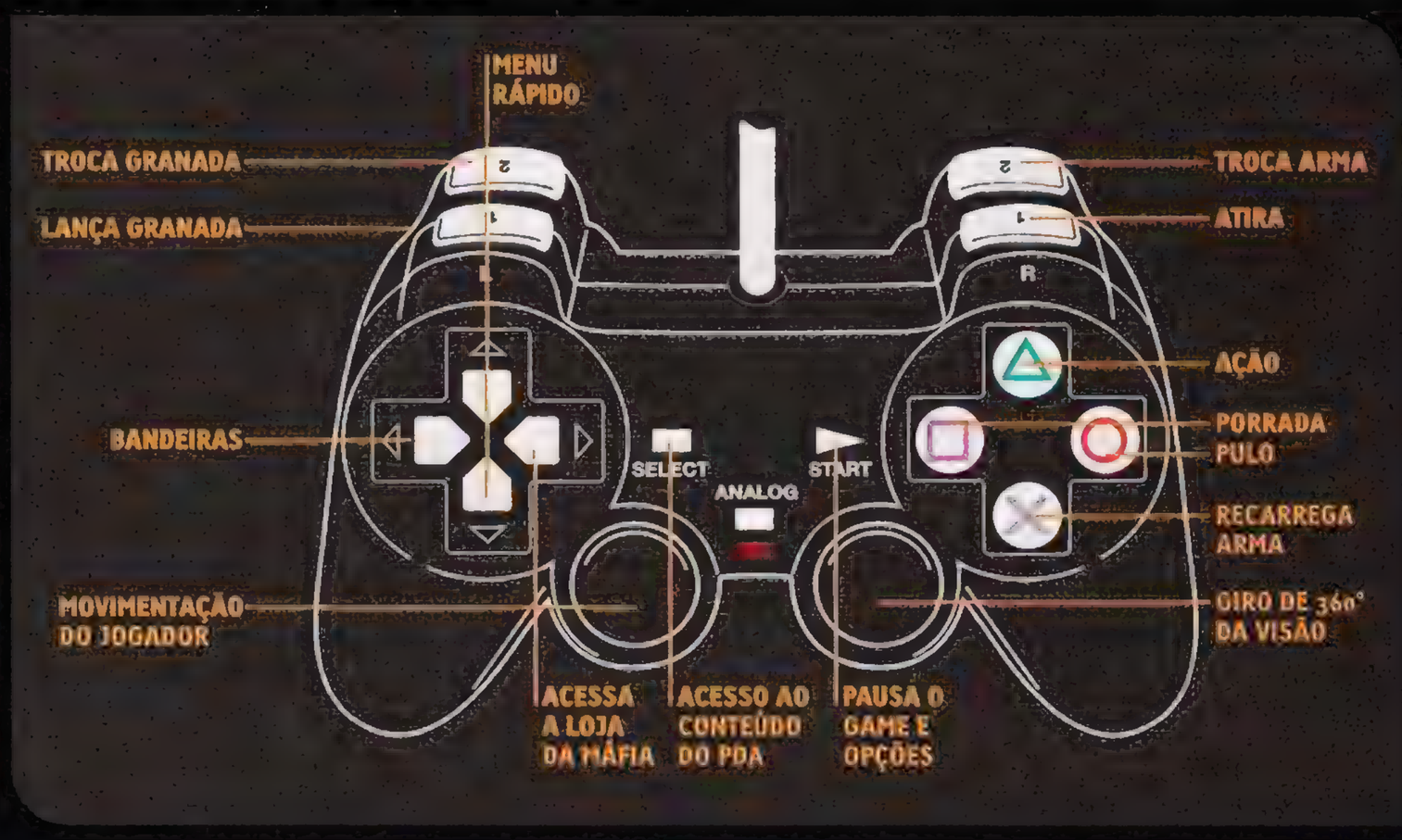
PRODUÇÃO Pandemic Studios **DISTRIBUIÇÃO** Lucas Arts **GÊNERO** Ação
JOGADORES 01 **PLATAFORMA** PS2, Xbox

FACÇÕES

NAÇÕES ALIADAS

Esses caras são sua facção principal, é com eles que você fará os quatro contratos Ace do jogo. Eles recolhem todas as cartas que você capturar. A AN se irrita com você toda vez que você mata civis, repórteres e utiliza-se do fogo amigo (quando você mata algum soldado da facção para a qual está trabalhando). Evite esse tipo de coisa ou o humor deles com você pode ficar bem ruinzinho. Sua estrutura típica de missões é baseada em: escoltas, resgates e lidar com ameaça aos civis, coisas de mocinhos de filmes. A maioria de seus veículos ou tem melhoria tecnológicas ou é diferente dos outros, e eles possuem os melhores e mais diferentes tanques do game.

COMANDOS



CHINA

Também conhecidos como Exército do Povo ou República do Povo. Seu suporte de artilharia é fraquinho, mas dá para o gasto. A estrutura típica de suas missões é basicamente o combate. Também tem uma rixa com a Coréia do Sul. Os chineses não possuem muitos veículos, mas seus tanques são alguns dos melhores graças aos lançadores TOW. A China tem algumas zonas militares, mas não muitas. Seu principal inimigo é a Coréia do Sul.

CORÉIA DO NORTE

Conhecidos como os bandidos do jogo, eles são seus principais inimigos. Irão caçar você em todas as oportunidades que tiverem, cuidado com eles, pois estão pouco se lixando para a morte de civis. Apesar disso, serão sempre hostis, portanto você não recebe missões deles. Os norte-coreanos têm uma grande variedade de veículos, então cuidado. Muitos deles são incrivelmente bons. A Coréia do Norte não tem zonas militares, não que isso importe, eles vão atirar em você de qualquer jeito. Seu principal inimigo é você e todo mundo que aparecer.

MÁFIA RUSSA

Também conhecidos como ONI (Organização dos Negociantes Inconvenientes). A Máfia Russa é isso aí mesmo. Os russos matam pessoas o tempo todo, e daí? Eles se importam com os civis deles? Não, eles não se importam com nenhum civil, elimine alguns, e eles não vão se importar nenhum pouco. Sua estrutura típica de missões é: disfarce, assassinato silencioso e roubo; você deve levar um Sniper Rifle para a maioria das missões. Muitos dos veículos da máfia são civis com equipamentos de combate. Não possuem tanques, mas seus veículos são muito velozes. A Rússia é a que tem menos diversidade de veículos no game. A máfia não tem muitas zonas militares e seu principal inimigo é todo mundo, além de alguns assuntos internos que eles têm a resolver.

CORÉIA DO SUL

Conhecidos também como amigos dos americanos, os sul-coreanos estão tentando recuperar o seu país. Eles se importam bastante com as mortes dos civis, mas não tanto como as Nações Aliadas. A estrutura típica de suas missões consiste em resgate e combate. Utilizam um tipo de combinação de veículo das outras facções, mas, apesar disso, possuem o melhor helicóptero do game, que não está à venda na loja da Máfia Russa. Seus jipes de escolta possuem lançadores TOW, e o tanque é bem interessante também. A Coréia do Sul possui muitas zonas militares e seu principal inimigo é a China, apesar da proximidade dos norte-coreanos.

DISFARCES

Estar disfarçado é usar o veículo da facção inimiga para passar por barreiras e locais sem ser percebido.

- Veículos das Nações Aliadas são bons para passar em qualquer lugar, menos contra norte-coreanos;
- Veículos da Coréia do Sul só não servem para passar pelos norte-coreanos e chineses;
- Veículos da China não servem para passar pelos norte e sul-coreanos.
- Veículos da Máfia Russa são como os das Nações Aliadas.
- Veículos da Coréia do Norte não servem para nada, todo mundo atira em você.
- Veículos civis servem para passar em todas facções, por isso são os melhores disfarces.

ITENS SECRETOS

Fique de olho e tente pegar a maior quantidade possíveis deles, pois alguns cheats só serão liberados dependendo da quantidade dos itens secretos que você já tiver encontrado.

NATIONAL TREASURES

Quantidade: 100

Alguns deles têm nomes engraçados que não fazem sentido. Normalmente são encontrados nos locais onde você estará guerreando (portanto, preste atenção para não deixar passar nenhum) ou nos lugares onde você menos espera. Também nas áreas dos HQs você pode encontrar alguns.

WMD BLUEPRINTS

Quantidade: 100

São caixas prateadas com um simbolo de energia nuclear estampado. Geralmente onde você acha um National Treasures, você encontra um desses.

MONUMENTS

Quantidade: 20

Eles são chatinhos para encontrar, pois nem todos são iguais, mas basicamente você deve procurar por uma grande estátua ou por um obelisco. Também podem ser encontrados onde você estará guerreando, lugares em que você menos espera e nas áreas próximas ao HQ, nas cidades você encontrará a maioria deles.

LISTENING POSTS

Quantidade: 55

Além dos monumentos, são os mais perceptíveis. Têm a aparência de um poste com um alto-falante que tem uma luz vermelha piscando. Com apenas alguns tiros ou uma batida bem forte com o carro eles são destruídos.

OUTROS

Que a força esteja com você! Como foi co-produzido pela Lucas Arts, o game te dá a chance de jogar com Hans Solo. Veja os cheats no final desse detonado.

PERSONAGENS JOGÁVEIS

CHRIS JACOBS

Nacionalidade: americano
Idade: 35 anos
Anos no ExOps: 5
Informações
Filho de coronel do exército americano e de uma intérprete coreana, juntou-se ao ExOps depois de servir por 7 anos no grupo de aplicações de combate do exército americano. Sua condição física permite-lhe suportar ferimentos de bala e estilhaços que poderiam incapacitar outro agente

COISAS DIVERTIDAS

JAJU FUN

Roube um Jaju, saia dele e coloque um C4 colado nele para mandá-lo pelos ares!

CAR TOSS

Arremesso de carros! Com um helicóptero de carga, guinche um carro, suba o máximo possível e solte-o para acompanhar a tragédia que vai acontecer quando ele cair.

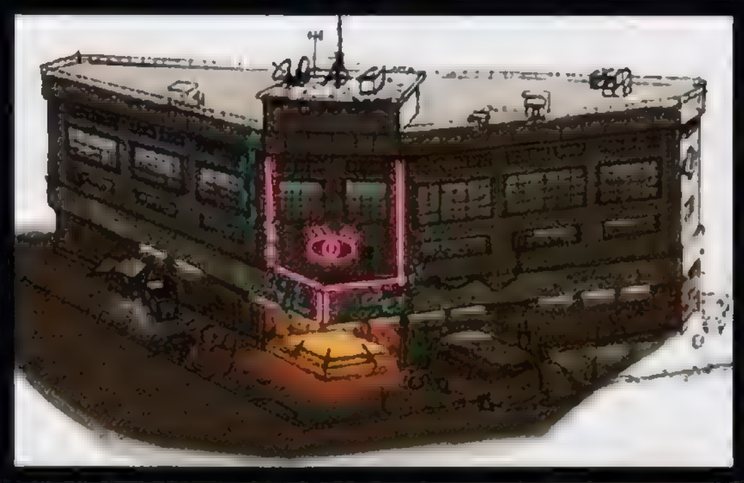
BYE BYE JAJU

Essa é a melhor. Coloque oito C4s em volta do veículo, fique bem de longe, exploda-os e, literalmente, o pobre veículo vai entrar em órbita, você não vai conseguir nem acompanhá-lo.

*BARREL ARTILLERY
STICK C4 ON A BARREL

Artilharia com barril! Coloque um C4 no barril e veja-o voar. Se quiser, em vez de um, ponha oito, e o barril vai parar no espaço.

SHOPPING DA MÁFIA RUSSA (MERCHANT OF MENACE)



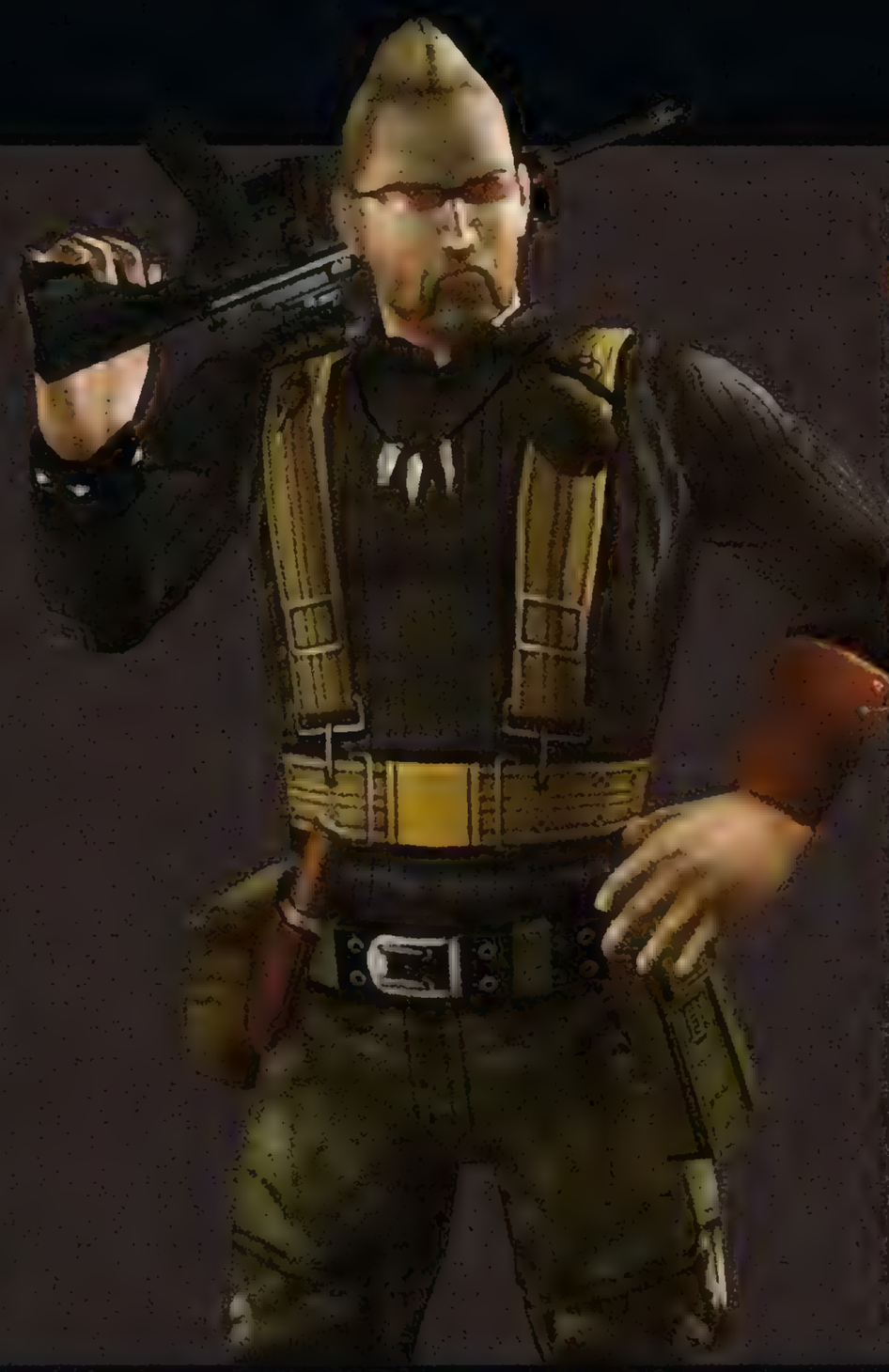
Obs.: Os itens listados abaixo serão liberados gradativamente no decorrer do jogo.

VEÍCULOS

Com essa grande variedade de veículos é evidente que a grande maioria possui uma utilização específica durante o game; em certas missões, se você não estiver com o veículo certo, terá alguns probleminhas para realizá-las com mais facilidade. Portanto, verifique o peso da missão e escolha um veículo adequado, assim você terá um melhor aproveitamento. Dê uma olhada nos brinquedinhos a seguir:

JENNIFER MUI

Nacionalidade: inglesa
Idade: 33 anos
Anos no ExOps: 7
Informações
Mui fez treinamento no MI6 (serviço secreto inglês) para invadir territórios inimigos sem ser detectada. Isso, combinado com a sua extensa experiência de combate e outras habilidades, faz dela altamente qualificada para disfarces na Coréia do Norte



MATLAS NILSSON

Nacionalidade: sueca
Idade: 31 anos
Anos no ExOps: 1
Informações
Nilsson ainda é um agente não provado pelo ExOps, mas sua ficha mostra que suas caracteristicas físicas são promissoras. Sua agilidade física e comportamento temerário devem fazer dele um agente eficiente nas ações na Coréia do Norte

SOUTH KOREAN K1025 SCOUT DELIVERY

Preço: $ 20.000
Jipe de assalto leve e escolta, normalmente usado pela patrulha de fronteira. Quase idêntico ao Allied M1025 Scout, mas vem pintado em uma camuflagem azul e branca.

MAFIA TECHNICAL (MG) DELIVERY

Preço: $ 16.000
Caminhonete convencional equipada com metralhadora de calibre 12.7mn. Mais veloz que os jipes, facilita sua vida nas missões onde há um tempo-limite para realizá-las. É também uma escolha econômica para suas necessidades em ataques rápidos. Fácil de manter e fácil de utilizar.

CIVILIAN CAR DELIVERY

Preço: $ 4.000
Veículo denominado Jaju ou Lada. É um carro convencional utilizado por civis em países comunistas e razoavelmente veloz. O bom de você guiar um carro desses é o disfarce contra os inimigos.

CHINESE BJ2020 SCOUT DELIVERY

Preço: $ 12.000
Fabricado na China, esse veículo com tração nas quatro rodas e meia tonelada de peso é perfeito para transporte tático leve. Inclui uma metralhadora 7.62mn PKM. Não é tão resistente quanto o Allied e o South Korean Scout.

NORTE KOREAN SUNGRI SCOUT DELIVERY

Preço: $ 9.600
Jipe militar antiquado roubado diretamente do exército norte-coreano. É equipado com uma metralhadora 7.2mn PK. Dos veículos militares leves é o mais rápido, mas o mais suscetível a capotagens quando está sendo usado em fugas de alta velocidade. Utilize-o apenas em casos de extrema necessidade.

NORTE KOREAN TRANSPORT DELIVERY

Preço: $ 8.000
Caminhão de transporte de equipamento e soldados. Lento, deve ser utilizado apenas quando for necessário passar despercebido por uma grande quantidade de inimigos.

MÁFIA SUV DELIVERY

Preço: $ 28.000
Utilitário esportivo blindado equipado com uma metralhadora 7.2 mn no teto. Esse veículo, como qualquer outro da Máfia Russa, não possibilita disfarce. Todas as facções, ao vê-lo, começarão a atirar.

H3 DELIVERY

Preço: $ 24.000
Um jipe Hummer convencional equipado com acessórios esportivos. É um pouco mais veloz que os outros jipes e razoavelmente resistente. Bom para ser usado em disfarces.

NORTE KOREAN BRDM SCOUT DELIVERY

Preço: $ 32.000
Veículo blindado de reconhecimento. Rápido e resistente. Bem equipado com uma metralhadora de alto impacto 14.5mn. Capaz de suportar muitos disparos das metralhadoras de mão dos inimigos.

STRATEGY

NORTE KOREAN BMP APC DELIVERY
Preço: $ 60.000
Em fabricação desde 1967, o BMP-1 possui um canhão 73mn e pode cruzar quase qualquer tipo de terreno. Carrega pelo menos quatro passageiros além do motorista.

NORTE KOREAN BTR APC DELIVERY
Preço: $ 20.000
Blindado leve, projetado para transporte rápido de tropas. O BTR-60 possui apenas uma metralhadora 12.7mn, mas pode carregar mais de seis soldados.

ALLIES UH-60 DELIVERY
Preço: $ 52.000
Inclui tripulação (dois atiradores laterais e um co-piloto). Helicóptero de transporte das Nações Aliadas, o UH-60 pode transportar um pequeno esquadrão e levantar veiculos leves. As metralhadoras montadas nas portas proporcionam uma boa defesa contra os inimigos.

MAFIA MD-530 DELIVERY
Preço: $ 76.000
Pequeno helicóptero de escolta e ataque. É equipado com duas metralhadoras 50mn e dois disparadores de foguetes de 70mn para enfrentar qualquer tipo de situação. Pode mover-se rapidamente; é bem mais veloz e ágil do que o helicóptero das Nações Aliadas e pode levar pequenas cargas.

SOUTH KOREAN K966 SCOUT DELIVERY
Preço: $ 28.000
Veículo antitanque de reconhecimento. Cópia licenciada do Allied M1025, a versão sul-coreana é armada com um lançador de mísseis TOW no lugar da metralhadora. Uma verdadeira dádiva para varrer os inimigos da sua frente, porém vem com poucos mísseis.

SOUTH KOREAN K200 APC DELIVERY
Preço: $ 48.000
Veículo blindado de transporte, o K200 vem equipado com um canhão automático de 30mn e carrega até quatro passageiros.

ALLIED M1126 APC DELIVERY
Preço: $ 32.000
Irmão maior e mais malvado do Allied M1025, o M1126 possui uma metralhadora 50mn. É equipado com 8 rodas que possibilita a você cruzar vários tipos de terrenos.

BAGGAGE CAR DELIVERY
Preço: $ 8.000
Pequeno caminhão de transporte de bagagens em aeroportos. É utilizado para entrar disfarçado no aeroporto inimigo.

CHINESE TYPE 89 APC DELIVERY
Preço: $ 40.000
Blindado rápido chinês bastante resistente e equipado com um lança - mísseis que vai fazer qualquer um amarelar e sumir da sua frente. Ideal para "brincar" de destruir vilarejos e outras construções.

ALLIED M1025 SCOUT DELIVERY
Preço: $ 20.000
Hummer adaptado para aplicações militares (escolta e assalto). É equipado com uma 50mn e pode carregar três passageiros e um atirador além do piloto.

MAFIA TECHNICAL (AT) DELIVERY
Preço: $ 24.000
A mesma caminhonete convencional da máfia só que equipada com um TOW (lança-míssil antitanque). É tão veloz quanto a outra, mas também tem o mesmo problema de todos os veículos equipados com lança-misseis: possui baixa quantidade de munição e carrega menos passageiros.

MAFIA TECHNICAL (GL) DELIVERY
Preço: $ 28.000
O mesmo brinquedinho da máfia com apenas duas mudanças: a camuflagem tosca e um modesto lançador de granadas de 40mn de longo alcance que causa dano maiores ainda. Compre um desses, suba na arma e devaste os cretinos que estão perturbando você. Nosso conselho: leve um para casa hoje!

NORTE KOREAN ZSU-57 ANTI-AIR DELIVERY
Preço: $ 52.000
Precinho salgado, né? Bom, mas garantimos que vale cada centavo gasto. O ZSU-57 é um tanque blindado de ataque antiaéreo que também serve para ataques antiinfantaria blindada. Vem equipado com um duplo canhão de 57mn. Utilize-o em missões quase impossíveis.

PRESS TRUCK DELIVERY
Preço: $ 16.000
Jipe de transportes dos jornalistas da GSRN. Rápido, barato, serve como um bom disfarce. No meio dessa guerra dificilmente você vai precisar de um!

ALLIED M1027 ANTI-AIR DELIVERY
Preço: $ 28.000
Veiculo antiaéreo rápido, montado sobre a base de uma M1025. Bom para proteger comboios e tropas em movimento. Ótimo para abater helicópteros.

CIVILIAN STREET RACER DELIVERY
Preço: $ 20.000
Quem disse que guerra é só tristeza e confusão? É diversão também! Utilize esse belo Corvette conversível para fugas rápidas e missões com tempo-limite. Muito bonito, mas pouco resistente, não é um bom disfarce.

CHINESE TYPE 95 ANTI-AIR DELIVERY
Preço: $ 80.000
Não é apenas antiaéreo, é antitudo! Blindado antiaéreo chinês, equipado com canhões rapid-fire d 30mn, pode detonar facinho helicópteros e infantarias.

NORTE KOREAN MD500 DELIVERY
Preço: $ 92.000
Veículo de escola e ataque rápido idêntico ao da Máfia Russa, porém um pouco mais veloz e com outras armas. No caso, uma metralhadora Vulcan 7.62mn e dois misseis antitanques teleguiados. Como todo veiculo norte-coreano, ao ser avistado por outras facções, vai levar bala na certa.

MAFIA VIP CAR DELIVERY
Preço: $ 28.000
Típico carro europeu dos anos 30/40. Vem com blindagem leve e vidros à prova de bala, mas não tem muita utilidade prática no jogo, você só necessitará realmente dele em uma missão.

CHINESE FUEL TRUCK DELIVERY
Preço: $ 16.000
Caminhão-tanque que vem lotado de combustível. Lento, mas perfeito para ser usado como carro-bomba.

SUPRIMENTOS

Você, sem dúvida, necessitará de munição, health, armas, granadas etc... Abaixo segue a lista de quais são, como são e quanto custam os suprimentos.

ALLIES SUPPLY DROP
Preço: $ 5.200
Kit contendo 5.56mn carabine, frag granades, kit médico, C4 e munições.

RUSSIAN SUPPLY DROP
Preço: $ 3.200
Kit contendo armas para combate à curta distância que são: 12g shootgun, 5.8mn SNG, munições e um kit médico.

DEMOLITIONS SUPPLY DROP
Preço: $ 6.400
Kit contendo C4, granadas de fragmentação e, no caso de você estar com um lança-mísseis de missão, sua respectiva munição.

COVERT SUPPLY DROP
Preço: $ 6.400
Kit contendo uma SMG 9mn com silenciador, munições, granadas, C4 e um kit médico.

CHINESE SUPPLY DROP
Preço: $ 4.800
Kit contendo um rifle Type-56 7.62mn, um lança-missil de mão Type-69 RPG, munições e kit médico.

Special Weapons Drop
Preço: $ 9.600
Kit contendo uma metralhadora Light MG e um fantástico rifle antiblindagem de 12.7mn.

MEDICAL SUPPLY DROP
Preço: $ 2.000
Um kit médico.

NORTE KOREAN SUPPLY DROP
Preço: $ 6.000
Kit contendo um Assalt Rifle 7.62mn, um lançador RPG, munições e um kit médico.

HEAVY WEAPONS DROP
Preço: $ 12.000
Kit contendo um lançador de foguetes antiaéreo e um antitaque, ambos teleguiados, um lançador RPG e granadas.

SNIPER SUPPLY DROP
Preço: $ 9.600
Kit contendo apenas as munições de armas Sniper do tipo 7.62x54mn.

VEHICLE AMMO DROP
Preço: $ 6.400
Kit contendo munições para os veículos que você estiver utilizando.

VEHICLE REPAIR DROP
Preço: $ 10.400
Esse kit serve para reparar os danos do veículo que você estiver utilizando.

VEHICLE SUPPORT DROP
Preço: $ 24.000
Esse kit é uma combinação dos dois kits anteriores. Ele contém munições e ferramentas de reparo para o veículo.

SNIPER RIFLE DROP
Preço: $ 12.000
Esse kit possui apenas um Sniper-Rifle.

ANTI-AIR ROCKET DROP
Preço: $ 14.400
Esse kit contém um lançador de foguetes antiaéreo.

ANTI-TANK ROCKET DROP
Preço: $ 14.400
Esse kit contém um lançador de foguetes antitanques.

ADVANCED WEAPONS DROP
Preço: $ 16.000
Kit contendo apenas Prototype Rifle.

CHEAT WEAPONS DROP
Preço: $ 80.000
Kit contendo armas poderosíssimas. São elas: Pocket Artillery, Street Sweeper e Portable Air Strike.

ATAQUES AÉREOS

Em alguns momentos críticos do game nenhuma das suas armas será capaz de resolver a parada. Nesse caso você terá que recorrer a estes ataques e poderá assistir de camarote à destruição de tudo com as belezinhas listadas a seguir. Alguns ataques são cruelmente caros, mas, se tiver um dinheiro sobrando, vale a pena adquiri-los.

SURGICAL STRIKE
Preço: $ 40.000
Como o próprio nome diz, é um ataque cirúrgico, guiado por um laser que você posiciona e trava para ver uma linda chuva de meia tonelada de explosivos caindo sobre o alvo. É parecido com os utilizados na Guerra do Golfo.

ARTILLERY STRIKE
Preço: $ 40.000
Destrua seu alvo com o disparo de uma bateria de artilharia pesada, composta por canhões.

CLUSTER BOMB
Preço: $ 52.000
Ataque que consiste em lançar uma bomba de cisão – ela se divide em várias partes, criando uma chuva de bombas menores. É guiada por satélite e perfeita para locais com grande quantidade de inimigos. Não serve para alvos como prédios, abrigos etc...

STRATEGY

GUNSHIP SUPPORT
Preço: $ 60.000
Proporcione a seus inimigos uma autêntica chuva de balas vinda de uma aeronave de artilharia. Você define o posicionamento através de uma mira a laser.

STRATEGIC MISSILE STRIKE
Preço: $ 60.000
Ataque disparado de um caminhão lança-misseis. Seu inimigo de repente vai levar uma bela bomba pela cabeça. Uma pena que o veiculo não é equipado com misseis nucleares. Guiado por satélite.

AIR SUPERIORITY
Preço: $ 160.000
Os helicópteros o estão incomodando? Você não consegue receber seus veiculos ou suprimentos? Não se preocupe... com esse ataque um caça das Nações Aliadas pintará na área e abaterá todos os inimigos aéreos que estarão lhe incomodando. Guiado por satélite.

TANK BUSTER
Preço: $ 200.000
Não há necessidade de se preocupar com bloqueios ou blindados cercando você. Esse ataque é feito para devastar esse tipo de incômodo. Um caça virá e mandará seu adversário pelos ares.

CRUISE MISSILE STRIKE
Preço: $ 240.000
Lembra dos misseis Tomahawk utilizados na Guerra do Golfo? Pois então... é um ataque naquele estilo. Um míssil gigante lançado por um submarino transforma seu alvo em pó.

STEALTH FIGHTER ATTACK
Preço: $ 36.000
Elimine seus inimigos sem ser percebido. Esse ataque consiste em utilizar uma bomba lançada por um bombardeiro Stealth [não detectado por radar]. Guiado por laser.

GUNSHIP SUPPORT II
Preço: $ 120.000
Tem o dobro de intensidade do Gunship I. Orientado por mira laser.

GUNSHIP SUPPORT III
Preço: $ 180.000
Possui o triplo da intensidade e do tempo de duração do Gunship I. Também orientado por mira laser. Nem precisamos dizer que vai chover muito chumbo nos seus inimigos.

BUNKER BUSTER BOMB
Preço: $ 230.000
Particularmente nosso preferido! São apenas duas toneladas de explosivos em forma de uma bomba capaz de destruir abrigos subterrâneos (Bunkers). Ela literalmente abre um verdadeiro buraco no chão. Orientada por laser.

ARTILLERY BARRAGE
Preço: $ 80.000
Assim como Artillery Strike, manda belos disparos de canhões contra seus inimigos, só que com maior intensidade. Guiada por Beacon.

ARTILLERY BOMBARDMENT
Preço: $ 160.000
Muito mais intenso que os outros dois Artilleries anteriores. Guiada por Beacon.

CARPET BOMB
Preço: $ 400.000
O nome já diz tudo. Guiada por satélite, as doze toneladas de bomba criam um verdadeiro carpete de pólvora que irá varrer seus inimigos da face da Terra!

FUEL-AIR BOMB
Preço: $ 360.000
Mais econômica e tão devastadora quanto uma bomba nuclear, essa bomba cai espalhando uma nuvem de combustível no ar, então acende—se uma faísca que faz surgir uma onda de choque capaz de destruir tudo, a não ser as montanhas do game.

Observação: há diversas formas de chegar ao final deste game. Depende muito das decisões que você toma no jogo. Nesse detonado colocamos a lista dos contratos por facção, separados por fases, portanto vai depender de você saber administrar bem a sua moral com as facções dessa incrível guerra. A ordem dos contratos a seguir não estão na ordem que aparecem no jogo. Quando assinar um, veja o nome dele e verifique-o por facção no detonado a seguir. Boa guerra!

STAGE 1

INSIDE THE PLANE

Após a animação, pegue o PDA, Carbine, M67 (granada de fragmentação), abra a porta de carga do avião e entre no jipe. Veja a animação. Você precisará falar com o coronel Garrett no HQ aliado. Siga com o veículo até o ponto amarelo indicado no mapa. Se quiser se divertir um pouco, atropele todos os norte-coreanos pelo caminho.

INIMIGOS A SEREM CAPTURADOS

TWO OF CLUBS
Nome: Jin-Ho Young
Recompensa: $ 25.000
Young se afastou do seu posto como oficial de artilharia no exército do antigo presidente Kim e passou a trabalhar para o Ace of Clubs, Dung Hwangbo. Young passou por vários projetos, mas ultimamente provou sua incompatibilidade com os métodos da Division 39. Quando a revolta de Song começou, Young voltou a comandar a artilharia.

THREE OF CLUBS
Nome: Su-Yeong Kim
Recompensa: $ 25.000
Kim é um pouco mais que um capanga. É responsável por recrutar a maior parte dos guarda-costas e homens fortes que participam das operações de Dung Hwangbo. Kim não teve educação formal ou treinamento militar, em vez disso, ele confia na força física e na sua disposição para exterminar qualquer um sem hesitar. Coisa que inclusive pode atrapalhar os planos de seu chefe.

FOUR OF CLUBS
Nome: Yeom Park
Recompensa: $ 25.000
Pessoalmente escolhido pelo Ace of Clubs, Park passou anos no governo do presidente Kim. Usava de chantagem e desvio de verbas para se certificar de que, quando a revolução de Song surgisse, ele tivesse dinheiro e poder suficiente para enfrentar qualquer reação da comunidade internacional.

FIVE OF CLUBS
Nome: Tal-Hun An
Recompensa: $ 25.000
Responsável pela construção da maior parte das instalações do General Song. Durante uma década, recebeu dinheiro das Nações Aliadas, que era destinado a projetos sociais, e usou-o para construir Bunkers e silos de mísseis.

SIX OF CLUBS
Nome: Chong-Chun Yi
Recompensa: $ 25.000
Foi ministro das finanças no governo do presidente Kim. Manteve relações comerciais ocultas, principalmente com a Máfia Russa e com os terroristas no Afeganistão (Aê, Bin Laden!). Yi criou uma máquina econômica desenhada para suprir as tropas do general Song com todo o equipamento necessário para lutar contra a AN quando a revolta começasse.

SEVEN OF CLUBS
Nome: Kang-Keun Ha
Recompensa: $ 25.000
Ha serviu por três anos no Ministério das Relações Interiores no governo do presidente Kim. Ele usava sua influência e seu cargo para encorajar todos os tipos de corrupção, extorsão e desvio de verbas tanto no seu ministério como em outros departamentos do governo. É um dos homens que mais lucrou com o golpe do general Song.

EIGHT OF CLUBS
Nome: Yeong-Suk Park
Recompensa: $ 25.000
Park é diretor de transportes. Supervisiona a movimentação de todos os oficiais da Division 39, garantindo que cheguem em segurança e que nenhum membro dos baixos escalões da organização saiba onde eles estão.

NINE OF CLUBS
Nome: Cheol-Han Cho
Recompensa: $ 25.000
Cho é responsável pela segurança interior da Division 39, um cargo semelhante ao de diretor de agência de inteligência. Enquanto a Division 39 operava ocultamente no governo do presidente Kim, Cho é o responsável por garantir que nem Kim nem seus conselheiros mais próximos descubram os planos de Song.

TEN OF CLUBS
Nome: Yeong-Kil Kim
Recompensa: $ 25.000
Kim controla o cartel de drogas do Ace of Clubs. Tipicamente, ele proíbe o uso de qualquer tipo de droga dentro da sua própria organização. Em vez disso, desenvolve a tecnologia agrária e de refino necessárias para a criação de uma indústria de drogas domésticas. Tem como produto principal a manufaturação de ópio para a confecção de heroína. Estimativas recentes afirmam que sua organização é responsável pela produção de 22% da heroína vendida no sudeste da Ásia.

JACK OF CLUBS
Nome: Hong-Do Seon-U
Recompensa: $ 100.000
Seon-U é o principal negociante de armas do Ace of Clubs, responsável por utilizar o dinheiro levantado por Cheol-Han Cho e Yeom Park e pelos contatos de Chong-Chun Yi para suprir o exército do general Song com todas as armas, veículos e equipamentos necessários. Foi general do exército no governo do presidente Kim e é considerado altamente perigoso.

QUEEN OF CLUBS
Nome: Sun Han
Recompensa: $ 115.000
Financista rico e poderoso, Sun Han é responsável pelo tráfico de todo o tipo de artigos ilegais dentro e fora da Coréia do Norte para a Division 39 (como drogas, armas, agentes e ingredientes químicos e biológicos). Han controla todo tráfico comercial aéreo e a maior parte do comércio naval do país.

KING OF CLUBS
Nome: Lee Choi
Recompensa: $ 125.000
Choi é apenas o responsável por toda a operação do comércio de escravos na Coréia do Norte. Trafica vidas humanas, principalmente mulheres jovens, mas também crianças vendidas para pais em países ricos. Choi é considerado uns dos mais poderosos homens da Division 39 e o de atitudes mais repugnantes.

ACE OF CLUBS

Nome: Dung Hwangbo
Recompensa: $ 150.000
Hwangbo foi ministro das Relações Exteriores durante quatro administrações e, principalmente no governo do presidente Kim, era responsável por manter a criminalidade sobre firme controle do governo. Sua própria organização, a Division 39, operava como um tipo de máfia apoiada pelo governo até que ele fosse demitido pelo presidente Kim.

CONTRATOS ASSINADOS COM AN

CAPTURAR O TWO OF CLUBS

Pegue algum veiculo e siga para o símbolo no mapa. Elimine os inimigos, chegue próximo ao inimigo destacado, aperte s para deixá-lo tonto e o [---- triângulo----] para algemá-lo. Pressione para cima e escolha a opção "Call For Extraction". Espere o helicóptero chegar e coloque o inimigo dentro dele.

DESTRUIR ARTILHARIA NORTE-COREANA

Siga até o ponto amarelo no mapa e use Surgical Strike para acertar os tanques de longe ou C4 para destruí-los de perto. Volte para o HQ aliado.

OUT OF THE WOODWORK

Valor do contrato: $ 40.000
Siga para o ponto no mapa e destrua três NK tunnels. Use o Surgical Strike.

BRINGING DOWN THE HOUSE

ACE CONTRACT

Valor do contrato: $ 150.000 vivo /
$ 75.000 morto
Prêmio do bônus: Poder de fogo maior e tropa extra.
O primeiro Ace contract é uma tarefa para poucos. Basicamente você terá que destruir três jammers norte-coreanos e capturar o Ace of Clubs [Dung Hwangbo]. Parece fácil, não? Engano seu. A cidade estará repleta de norte-coreanos. Uma dica: Os jammers estarão cercados de artilharia pesada: você não precisa eliminar todo mundo, fique de longe e lance dois tiros de bazuca, e os norte-coreanos não vão nem saber o que os atingiu. Após derrubar os três jammers, siga para o símbolo amarelo no mapa para capturar o Ace of Clubs. Acabou? Não, você ainda terá que implodir uma torre que está no mesmo local onde capturou Dung Hwangbo, então use o Bunker Buster Bomb.

Bônus

Elimine os seis soldados destacados com pontos verdes no mapa, mas cuidado, pois após ser visto por eles você sofrerá um forte ataque aéreo.

CONTRATOS ASSINADOS COM A CORÉIA DO SUL

PROTEGER O QUARTEL DA CORÉIA DO SUL

Defenda o quartel da Coréia e mantenha o moral das tropas. Guie-se pelos pontos amarelos no mapa; assim que terminar de defender o primeiro ponto, siga rapidamente para o próximo e repita o procedimento. Use as metralhadoras nas barricadas para eliminá-los rapidamente. Faça o possível para não deixar nenhum guerrilheiro seu ser eliminado, e sua moral com os coreanos vai aumentar.

A PROPER FUNCTION OF GOVERNMENT

Valor do contrato: $ 55.000
Siga para o local indicado no mapa [facção chinesa], resgate o agente da Coréia do Sul [ele estará no aeroporto, no galpão à esquerda. Você só conseguirá entrar no aeroporto se estiver dirigindo um veiculo da facção chinesa]. Traga-o de volta para o HQ. Cuidado, pois no caminho os inimigos tentarão explodir seu veiculo e, se o agente sul-coreano for eliminado, é game over.

A FAREWELL TO KINGS

Valor do contrato: $ 125.000 vivo /
$ 62.500 morto.
Siga para o local indicado no radar, destrua os lançadores de mísseis e prenda o Kings of Clubs [Lee Choi]. Use a Stealth Bomber Attack para destruir os lançadores de mísseis.

CONTRATOS ASSINADOS COM A MÁFIA RUSSA

FOOTHOLD

Valor do contrato: $ 30.000
Valor do bônus: $ 10.000
Siga para o ponto no mapa, elimine os inimigos, roube o veículo norte-coreano indicado e retorne para a garagem
da Máfia Russa.

Bônus

Destrua as três metralhadoras indicadas no mapa com pontos verdes.

GIMME MY MONEY

Valor do contrato: $ 30.000
Valor do bônus: $ 10.000
Pegue o helicóptero que o russo deixará no heliporto, siga até o ponto amarelo no mapa e elimine os inimigos que estiverem ao redor da carga. Use baixo no direcional convencional recupere a carga roubada. Leve-a ao próximo ponto amarelo e, para finalizar, retorne com o helicóptero ao heliporto. Se o helicóptero for destruido, o contrato será cancelado.

Bônus

Elimine o oficial chinês marcado com um ponto verde ao lado da carga.

BAIT AND SWITCH

Valor do contrato: $ 100.000 vivo /
$ 50.000 morto
Valor do bônus: $ 50.000
Siga para o símbolo amarelo no mapa para encontrar Jack of Clubs [Hong-Do Seon-U]

Bônus

Recuperar o veículo FROG-7 [caminhão lança-mísseis da Máfia Russa].

CONTRATOS ASSINADOS COM A CHINA

PEST CONTROL

Valor do contrato: $50.000
Valor do bônus: $ 40.000
Siga para o ponto amarelo no mapa e destrua o posto avançado da Coréia do Norte. Use Artillery Strike ou algumas C4s para destruir o prédio.

Bônus

Destrua os quatro alojamentos destacados em verde no mapa.

NO ONE WILL EVER KNOW

Valor do contrato: $ 50.000
Valor do bônus: $10.000
Siga ao local indicado no mapa e elimine três agentes da Máfia Russa. Use a arma de precisão para eliminá-los a longa distância. Encontre o oficial chinês perto das docas (o local também vai estar marcado com um círculo amarelo no radar).

Bônus

Faça tudo isso sem deixar que os russos o detectem.

UNDER NEW MANAGEMENT

Valor do contrato: $ 115.000 vivo /
$ 57.000 morto
Elimine um foco de tropas norte-coreanas e capture o Queen of Clubs (Sun Han). Siga para a missão com um armamento pesado, pois o local estará empesteado de norte-coreanos. Talvez você precise de alguns retrys para conseguir completar a missão.

STAGE 2

COMANDANTES INIMIGOS A SEREM CAPTURADOS

TWO OF DIAMONDS

Nome: Chan-Seok Park
Recompensa: $ 50.000
O capitão Park é responsável por recrutar jovens promissores do exército do general Song. Aqueles que mostram um grande nível de fanatismo pela causa recebem treinamento especial e tornam-se candidatos ao esquadrão de forças especiais do general Song. Park é um soldado experiente que já viu muitas gerações de jovens servir ao país.

THREE OF DIAMONDS

Nome: Tu-Chin Cho
Recompensa: $ 50.000
O Tenente Cho é um especialista no treinamento com armas leves. Supervisiona as compras de armas leves de outros países e treina os sargentos que irão comandar o exército. Ele é bem treinado e, além de já ter servido na DMZ por 12 anos, é considerado altamente perigoso.

FOUR OF DIAMONDS

Nome: Yeong-Seon Seo
Recompensa: $ 50.000
O capitão Seo é especialista em artilharia leve, além disso responsável pela supervisão da manufaturação e desmonte dos lançadores RPG, míssil Terra-Ar e mísseis guiados por cabo de rastreamento óptico lançados por tubo (TOW). Seo é habilidoso em várias modalidades de combate armado e não armados. Considerado altamente perigoso.

FIVE OF DIAMONDS

Nome: Pung-Cho Yu
Recompensa: $ 50.000
O capitão Yu é o líder da divisão da inteligência militar do general Chang, Division 18. É impiedoso, cruel, inteligente e sádico. Constantemente ataca seu rival, major Kon Lee, diretor da divisão especial de inteligência. Selecionou, ele mesmo, uma equipe de torturadores e aprecia supervisionar pessoalmente os interrogatórios.

SIX OF DIAMONDS

Nome: Yeong-il Cheon
Recompensa: $ 50.000
O capitão Cheon foi comandante de tanque, além de responsável por estabelecer o regimento de treino da divisão de infantaria blindada. Conhecido por estudar o desenvolvimento da infantaria blindada e da infantaria a pé dos EUA, da AN e da Grã-Bretanha. Suas táticas permanecem não testadas em campos, mesmo assim é altamente respeitado por sua aguda percepção em táticas e estratégias.

SEVEN OF DIAMONDS

Nome: Seon-Keun Yun
Recompensa: $ 50.000
O Major Yun é o comandante da divisão de cavalaria aérea. É um piloto de helicóptero altamente treinado com experiência em combate aéreo e veterano em disputas contra a Coréia do Sul. Sempre pode ser visto liderando pessoalmente a escolta aérea do general Chang.

EIGHT OF DIAMONDS

Nome: Kyub Yung Park
Recompensa: $ 50.000
Ministro do programa de defesa aérea, é responsável pelo desenvolvimento e uso da artilharia antiaérea pesada do general Chang, um soldado experiente e um sábio líder. Seus homens foram responsáveis pela queda de três F-117As americanos em 2006. A maior parte de seus canhões antiaéreos foi destruída pela AN, mas ele continua à solta.

NINE OF DIAMONDS

Nome: Chu-Ho Kim
Recompensa: $ 50.000
O major Kim é chefe de gabinete do general Chang. Costumava trabalhar em um dos ministérios no governo do presidente Kim. É um dos principais idealizadores do golpe de Song. Serviu por 20 anos no exército do DPRK e agora utiliza sua experiência em campo para manter as tropas norte-coreanas bem supridas durante a ação da AN.

TEN OF DIAMONDS

Nome: Myeong-Han Kin
Recompensa: $ 50.000
O major Kim surgiu como diretor das tropas do DPRK na zona desmilitarizada. Nos últimos dez anos atuou como agente duplo fingindo trabalhar para os sul-coreanos. Kim é um veterano experiente, um dos mais valiosos assistentes do general Chang, além de ser um soldado perigoso.

JACK OF DIAMONDS

Nome: Ji An
Recompensa: $ 150.000
Um expert em artilharia pesada, An é responsável por guardar os planos para a construção de um supercanhão capaz de atingir cidades tão distantes quanto Tóquio. An fez pesadas negociações com países do Oriente Médio e um expert em tecnologia para supercanhões, e há rumores de que já construiu e testou um protótipo.

QUEEN OF DIAMONDS

Nome: Jong Seomun
Recompensa: $ 175.000
O coronel Seomun é um comandante experiente e altamente treinado, atualmente responsável pela compra e proteção do transporte de mísseis convencionais. Faz bem suas novas tarefas, mas é conhecido por estar sempre em conflito com o Ace of Diamonds. Seomun poderia facilmente liderar tropas em campo.

KING OF DIAMONDS

Nome: Wong Jegal
Recompensa: $ 200.000
Jegal é um líder cruel e malicioso; está entre os mais temidos comandantes do general Song. É pessoalmente responsável por torturar os prisioneiros e conhecido por executar soldados que realizam mal suas tarefas. Jegal é tão perigoso como combatente face a face quanto como comandante de artilharia.

ACE OF DIAMONDS

Nome: Chul Kang
Recompensa: $250.000
O General Kang está entre os auxiliares mais próximos de Song. Ele controla a usina de testes secretos para armas químicas e biológicas. A localização precisa desse aparato é desconhecida. Informes da inteligência sugerem que o local pode ser abaixo do solo. Kang é inteligente, experiente e não será pego facilmente.

CONTRATOS ASSINADOS COM AN

EMBEDDED

Valor do contrato: $ 60.000
Valor do bônus: $ 50 por segundo de sobra no tempo total.
Pegue um veiculo da AN você não entrará em nenhum outro veículo) e siga antes de o tempo se esgotar até o ponto amarelo no mapa. Pegue o jornalista e guie-o a todos os pontos indicados que ele precisa ir para fazer as reportagens. O jornalista não pode ser eliminado,–se isso acontecer, o contrato será desfeito.

Bônus

Chegue aos destinos indicados pelo jornalista com tempo de sobra.

DOWNED BIRD IN ENEMY NEST

Valor do contrato: $ 60.000
Valor do bônus: $ 50.000
Siga com um carro das forças aliadas para o símbolo amarelo no mapa e localize o helicóptero da AN que foi derrubado pelo inimigo. Resgate os sobreviventes antes da chegada das tropas norte-coreanas. Volte com os sobreviventes para o HQ aliado.

Bônus

Destrua as três unidades antiaéreas norte-coreanas na área do resgate.

THE GUNS OF KIRIN-DO - ACE CONTRACT

Valor do contrato: $ 250.000 vivo /
$ 125.000 morto
Parabéns! Esse é seu segundo Ace Contract, mas não vai ser uma missão fácil. Chang é completamente maluco, responsável por fazer testes de armas químicas em seu próprio povo. Controla também o supercanhão do general Song. Esses são os brinquedinhos disponíveis para a missão: Surgical Strike, Cluster Bomb, Tank Buster, Carpet Bomb Allies Supply Drop. Primeiro, destrua o Type 07 Supergun, que estará destacado em amarelo no radar. Não vai ser muito fácil chegar lá, portanto vá eliminando tudo e todos pela frente, não se esquecendo de usar as armas disponíveis para essa missão. Então reconheça o local e crie uma estratégia até chegar ao ponto desejado,mas não pense que você vai destruir a arma com um estilingue e uma pedrinha. No meio do caminho você receberá um e-mail dizendo que, para destruir o Type 07 Supergun, deve usar o seu protótipo (ele também estará marcado com um ícone amarelo, logo ao lado do outro). Vá para lá e acerte apenas dois tiros para destruir a Type 07 Supergun. Feito isso, localize e capture o Ace of Diamonds (Chul Kang). Cuidado, pois há áreas com radiação, portanto roube um tanque ou outro veículo blindado para se proteger.

CONTRATOS ASSINADOS COM A CORÉIA DO SUL

A HOT TIME IN NAMPO

Valor do contrato: $ 85.000
Valor do bônus: $ 500 por cada segundo antes de os reforços chegarem.
Siga até o local indicado no mapa e destrua três depósitos de combustível. Então, localize e acabe com dez caminhões chineses de combustíveis, mas fique esperto, pois os caminhões não aparecem destacados no radar, você deve procurá-los na vila. Dica: alguns estarão estacionados e outros circulando pela vila.

Bônus

Complete a missão antes de a tropa chinesa chegar.

FIRST PRINCIPLES

Valor do contrato: $ 85.000
Siga o local indicado no seu PDA para encontrar e destruir um avião sul-coreano que caiu. Encontre também o piloto do avião e leve-o para Ichon, lá o motorista será capturado e levado em um caminhão norte-coreano, mas seja rápido, pare o caminhão e elimine o motorista. Se você deixar que o veículo chegue à fronteira norte-coreana, vai ficar muito mais difícil resgatá-lo. Use então o S. Korean KID25 Scout Delivery no seu menu rápido para escoltar o piloto até o aeroporto.

MASTER OF NONE

Valor do contrato: $ 150.000 vivo / $ 75.000 morto
Nesse contrato você caçará o Jack of Diamonds (Ji An). Siga ao ponto indicado no radar e, antes de capturá-lo, destrua a artilharia pesada norte-coreana para salvar a vida de cinco mil civis. Você com certeza vai precisar dos seguintes itens: Stealth Bomber Attack, Stealth Fighter Attack, Gunship Support e South Corea Suplly Drop. Após derrotar todas a artilharia, você terá uma surpresinha, uma arma gigante de teste coreana. Siga até ao local, destrua o caminhão que está bloqueando o sinal do satélite e, após destruí-lo, use o Cruise Missle Strike que foi adicionado no seu menu rápido para destruir o Ji An. É bastante complicado terminar essa missão pela quantidade de inimigos e tanques que há no local, assim primeiro analise bem a área e tente fazer um plano de combate em que você não precise enfrentar todos os inimigos. Aqui você também vai precisar de alguns retrys. Após realizar essa tarefa, siga ao encontro do Ji An e capture-o.

CONTRATOS ASSINADOS COM A CHINA

ESCORT SERVICE

Valor do contrato: $ 60.000
Valor do bônus: $ 20.000
Siga ao local indicado no seu PDA para encontrar o oficial chinês que deverá levá-lo até Haeju. Não deixe que ele seja eliminado, senão o contrato será cancelado. Se você precisar, no seu menu rápido haverá disponiveis Chinese Supply Drop, Chinese BJ2020 Scout Delivery, Artillery Barrage e Artillery Strike.

Bônus

Destrua um posto avançado norte-coreano no caminho.

PERSUASION

Valor do contrato: $ 60.000
Valor do bônus: $ 20.000
Siga para o local indicado no mapa antes de o tempo-limite se encerrar. Lá, você encontrará uma barricada com seis oficiais chineses que sofrerão um ataque das tropas sul-coreanas. Se a coisa apertar, utilize: Artillery Strike, Artillery Barrage, Chineses BJ2020 Scout Delivery e Chineses Supply Drop. Uma dica é utilizar o tanque parado ao lado da barricada onde estão os oficiais. Após eliminar toda a tropa, você receberá um upgrade na missão. Será um tanque que também vai estar destacado em amarelo no radar; apenas invada o veículo para completar a missão. Essa é moleza perto das anteriores.

Bônus

Não deixe que nenhum oficial seja eliminado para garantir a grana.

KNOCK KNOCK

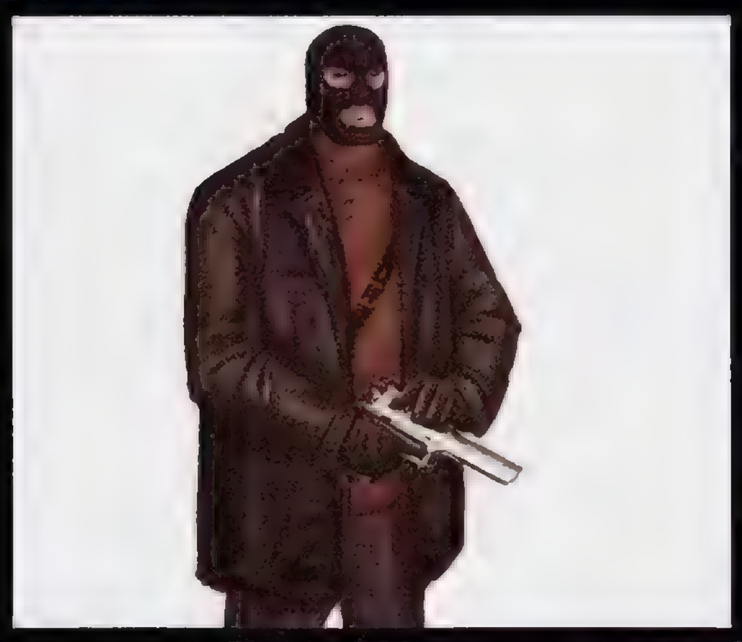
Valor do contrato: $ 200.000 vivo / $ 100.000 morto
Algumas coisinhas que vão lhe ajudar a capturar o King of Diamonds (Won Jegal): Artillery Strike, Artillery Barrage, Chineses BJ2020 Scout Delivery e Chineses Supply Drop. Primeiro, destrua toda a artilharia arquirival que cerca o local. Muito cuidado, pois a coisa vai ficar feia, são cinco canhões de artilharia. Após conseguir terminar essa difícil tarefa, localize o Won Jegal e capture-o.

CONTRATOS ASSINADOS COM A MÁFIA RUSSA

PLAYING THE ODDS

Valor do contrato: $ 45.000
Siga para o local indicado no mapa e destrua as tropas sul-coreanas no vilarejo norte-coreano. Parece fácil? Simplesmente você terá que eliminar as duas facções: soldados e veículos dos sul-coreanos e a vila inteira dos norte-coreanos.

OMERTÁ



Valor do contrato: $ 45.000
Valor do bônus: $ 50.000
A Máfia Russa está querendo acertar as contas com todo mundo, e o escolhido para essa missão foi você. Siga os símbolos amarelos no mapa para eliminar:

1. Um oficial aliado.
2. Um prisioneiro norte-coreano.
3. Um oficial sul-coreano.
4. Um comandante de tanque chinês.

Bônus
Faça tudo isso sem ser visto pelas facções.

...IT'S WHO YOU KNOW

Valor do contrato: $ 175.000 vivo / $ 87.500 morto
Valor do bônus: $ 50.000
Siga até o local indicado no PDA, faça contato com o jornalista, pegue um carro da máfia e seja guiado por ele até a localização do Queen of Diamonds (Jong Se Omun) e capture o norte-coreano.

Bônus
Após chegar à localização do Queen of Diamonds, elimine o jornalista.

STAGE 3

Observação: a partir desse momento, você estará no setor norte do país. Caso precise voltar para o setor sul, siga pelo alojamento onde você iniciou o Stage 3; lá um soldado o levará ao norte. Além disso, haverá uma tenda no mesmo acampamento que permitirá a troca de roupa do personagem.

COMANDANTES INIMIGOS A SEREM CAPTURADOS

TWO OF HEARTS

Nome: Chi-Seong An
Recompensa: $ 75.000
Operativo de baixo escalão do programa nuclear do general Kang, Chi começou sua carreira terrorista como supervisor de uma usina nuclear mal construída. Ganancioso e suscetível a suborno, Chi foi recrutado pelo coronel Ji-Wan Han para servir como supervisor do programa de enriquecimento de plutônio. Ele não tem treinamento militar.

THREE OF HEARTS

Nome: Hyeon-San Chong
Recompensa: $ 75.000
Pouco se sabe sobre esse sujeito. Ele tem conexões com o antigo administrador do programa de ajuda humanitária para o qual, acredita-se, ele vendeu informações sobre o enriquecimento de plutônio para uso em armamentos em busca de dinheiro. A CIA presume que ele estava trabalhando secretamente para Song e Kang já há alguns anos antes do golpe.

FOUR OF HEARTS

Nome: Chu-Ho Ko
Recompensa: $ 75.000
Ko trabalhou como conselheiro no programa internacional de desenvolvimento de energia nuclear. Criado para viajar para países com programas de energia nuclear bem-sucedidos em uma tentativa de prover energia nuclear segura ao povo da Coréia do Norte. Em vez disso, usou a oportunidade para fazer acordos sobre o refino e o processamento de material nuclear com terroristas internacionais.

FIVE OF HEARTS

Nome: Cho-Yeong Cha
Cha é engenheiro, possui pós-graduação em engenharia civil e nuclear obtidos em uma universidade americana. É um dos responsáveis pela implementação da estrutura básica de trabalho do programa de armamento nuclear de Song. É um covarde, sem nenhum treinamento militar e muito pouco apreço por qualquer coisa que não seja dinheiro.

SIX OF HEARTS

Nome: Hye-Min Park
Recompensa: $ 75.000
Park é o membro de posição mais baixa do Circle of Five. Uma organização terrorista, grupo de cinco cientistas diretamente responsáveis por desenvolver a tecnologia para processar armas, adquiridas pelo Four of Hearts, e transformá-las em armas nucleares funcionais, com tecnologia ICBM para levar suas cargas mortais pelo mundo.

SEVEN OF HEARTS

Nome: Mun-Cheol Yi
Recompensa: $ 75.000
Yi é um metalúrgico sul-coreano (traidor) seduzido para trabalhar no norte por dinheiro e poder. O conhecimento dele permitiu à equipe do general Kang desenvolver os abrigos de titânio-alumínio necessários para conter a implosão de uma arma nuclear. Yi não tem lealdade nenhuma a Song ou Kang e possivelmente fugirá logo.

EIGHT OF HEARTS

Nome: Min-Su An
Recompensa: $ 75.000
Outro membro do Circle of Five. Seu passado e título oficial são desconhecidos, mas a inteligência norte-coreana desconfia que Min-Su é um físico com conhecimento e suporte de engenharia necessários para controlar a fissão da massa crítica da organização. Min-Su serviu no DPRK

por seis anos quando jovem e pode ser considerado uma ameaça militar.

NINE OF HEARTS

Nome: Nam-Cheol Kim
Recompensa: $ 75.000
Kim é um alto membro da equipe de armas nucleares. Ele é um dos poucos homens no cenário pacifico-asiático com a estrutura necessária para desenvolver um sistema integrado de mira e trajetória, necessários para um míssil balístico intercontinental. A presença de Kim na equipe significa que a capacidade da ameaça nuclear de Song se estende por todo o mundo.

TEN OF CLUBS

Nome: Hong
Recompensa: $ 75.000
Hong é um coreano nascido na China [outro traidor imundo] cujos parentes fugiram da Coréia do Norte há 50 anos. Líder do Circle of Five, estudou na China e trabalhou como diretor assistente do programa nuclear chinês antes de voltar para a Coréia do Norte, graças a ofertas generosas de influência e dinheiro feitas pelo general Kang.

JACK OF HEARTS

Nome: Ji-Won Han
Recompensa: $ 200.000
O coronel Han liderou a divisão de armas nucleares do general Kang. Após reunir uma equipe da elite de cientistas e engenheiros, conhecida como Circle of Five, utilizou fundos oriundos do Division 39 para garantir os suprimentos necessários aos pesquisadores. Sob sua liderança, a equipe conseguiu construir ogivas nucleares funcionais.

QUEEN OF HEARTS

Nome: Jong Namgung
Recompensa: $ 225.000
O coronel Namgung dirigiu a divisão de armas químicas. Apesar de eventualmente ser obscurecido pela divisão do coronel Han, que obteve mais sucesso, Namgung produziu muitas toxinas mortais e é considerado altamente perigoso.

KING OF HEARTS

Nome: Bae Dokgo
Recompensa: $ 250.000
O major Dokgo serviu como chefe da divisão de mísseis do presidente Kim. Dokgo usou seus conhecimentos sobre construção e design para criar os sistemas de disparos. Como resultado disso, o armamento nuclear de Song pode virtualmente atingir qualquer lugar do mundo.

ACE OF HEARTS

Nome: Chul Kang
Recompensa: $ 300.000
Ele é a mente genial por trás do programa nuclear de Song. Conseguiu desenvolver secretamente um extenso programa, assim como a tecnologia de míssil necessária para dispará-los para quase qualquer lugar do mundo. Ninguém sabe quantos mísseis nucleares Kang conseguiu construir. Algumas estimativas sugerem um número acima de trinta ICBM equipados com ogivas nucleares.

CONTRATOS ASSINADOS COM AN

INSPECT AND VERIFY

Valor do contrato: $ 80.000
Acompanhe os inspetores aliados até o Youngb Yon 5 MW Reactor, depois leve-os até o Youngb Yon 50 MW Reactor, então leve-os também até o Youngb Yon Reprocessing Plant. Traga de volta ao HQ pelo menos um inspetor vivo. Não se assuste com os nomes dos locais, eles estão todos destacados no mapa. Os quatro inspetores estarão ao lado do HQ, e você terá que levá-los com o helicóptero ou com o tanque que também estarão ao lado do HQ. Garantimos que vai ser um passeio divertido. Boa sorte!

REACTOR RETRIEVAL

Valor do contrato: $ 80.000
Valor do bônus: $ 75.000
Siga ao local indicado no mapa para localizar os inspetores aliados, tente chegar antes de eles serem executados e leve-os para um posto avançado aliado também destacado no radar. Alguns brinquedinhos que vão estar disponíveis: Allies Supply Drop, Vehicle Ammo Drop, Heavy Weapons Drop, Allies M1025 Scout Delivery, Tank Buster e Surgical Strike. Você viu o peso da missão, né?; parece fácil, mas não é.
Bônus
Conseguir trazer todos eles vivos.

GAMBIT - ACE CONTRACT

Valor do contrato: $ 300.000 vivo /
$ 150.000 morto
Valor do bônus: $ 5.000
O complexo do reator nuclear de Kumchang-ni é o desafio do seu terceiro Ace Contract. E o Ace Hearts [Chul Kang] está escondido em algum lugar dessa ilha. Basicamente você terá apenas que capturar Chul Kang. Mas parece tão fácil logo no início que, quando começa a penetrar no depósito, você diz: " Isso aqui virou Missão Impossível". Os aliados [AN] liberaram para você apenas o Allies Supply Drop, portanto você também vai gastar muito dinheiro aqui. O depósito que você terá que invadir é imenso, cercado com incontáveis inimigos, usando todo tipo de armamento possível. O lance é o seguinte: não tente invadir o depósito e sair

correndo em direção ao símbolo amarelo do Ace of Hearts, vá com calma, tente eliminar todos os inimigos, por partes, do depósito e em hipótese alguma deixe o alarme tocar – se isso acontecer, destrua-o rapidamente senão será impossivel prosseguir na missão. São mais ou menos cinco partes até você chegar ao símbolo. Chegando lá (se você conseguir, rs) vai acontecer algo terrível, era alarme falso, na verdade o Chul Kang estará muito mais longe do que você pensa. Siga por mais ou menos mais cinco partes do depósito no mesmo esquema que usou para chegar até aqui. Lembre-se de que nessa parte os inimigos e a dificuldade aumentam. Tenha muita paciência e dê muitos retrys para conseguir finalmente pegar esse miserável norte-coreano. Ao final você decide se quer capturá-lo e prendê-lo ou se acaba com a raça dele à bala (eu prefiro essa opção).

Bônus

Colete o videoteipe que estará ao lado de Chul Kang quando você o capturar.

CONTRATOS ASSINADOS COM A CORÉIA DO SUL

REPO MAN

Valor do contrato: $ 110.000 destruído / $ 160.000 recuperado

Bom, como sempre, siga ao local indicado pelo PDA para interromper a máfia que está inspecionando o KIFV. Depois disso você escolhe entre destruir ou recuperar a arma roubada. Itens para a missão: South Korea Supply Drop, S. Korea K966 Scout Delivery e Gunship Suport. Você terá cinco minutos para chegar ao local, caso contrário será game over. Para recuperar o veículo, entre nele e tente levá-lo sem tomar muito chumbo ou chame um helicóptero de carga e guinche-o até o outro ponto amarelo que também aparecerá no mapa.

CLEAR CHANNEL

Valor do contrato: $ 110.000

Cada bloqueio de estrada tem uma guarnição por perto. O contrato exige que você destrua todas as barracas da guarnição. Você terá disponível os seguintes itens: South Korea Supply Drop, S. Korea K966 Scout Delivery, Stealth Bomber Attack e Stealth Fighter Attack.

THE ACID QUEEN

Valor do contrato: $ 225.000 vivo / $ 112.500 morto

Valor do bônus: $ 50.000

Você deverá ir até o ponto indicado no mapa para destruir uma usina química, portanto use o Carpet Bomb (uma arma superdelicada) para derrubar a usina química, aí sim você poderá localizar o Queen of Hearts (Jong Namgung). Não é uma tarefa das mais complicadas, porém é necessária uma estratégia bem montada, pois muitos tanques e homens estarão equipados com RPG (lança-misseis manuais)

Bônus

Destruir os quatro SAM Launchers (veículos antiaéreos) que estão na área onde você vai encontrar o Queen of Hearts.

CONTRATOS ASSINADOS COM A CHINA

MANIPULATE THE DATA

Valor do contrato: $ 100.000

O coronel dos chineses está querendo roubar um código que os coreanos estão usando, portanto vá até o local indicado no radar e faça o download dos códigos. Depois disso, leve-os para Dandong. Algumas coisinhas disponiveis para completar essa missão: Artillery Strike, Artillery Barrage, Chinese BJ2020 Scout Delivery e Chinese Suplly Drop. Uma missão muito fácil perto das que você acabou de realizar. Não vale a pena gastar dinheiro com tanto item.

EXIT STRATEGY

Valor do contrato: $ 100.000

Valor do bônus: $ 50.000 por cada alvo marcado, exceto o centro de comando sul-coreano.

A missão principal na teoria é fácil. Vá até o centro de comando sul- coreano destacado no mapa para implodi-lo. Use Artillery Strike, Artillery Barrage, Artillery Bombardment, Chinese BJ2020 Scout Delivery, Heavy Weapons Drop e Chinese Supply Drop se precisar. Tome muito cuidado com os milhares de soldados com lança-misseis.

Bônus

Destruir os dois pontos destacados com símbolos verdes no mapa. Fazendo isso, você embolsa mais $ 100.000.

CHAIN REACTION

Valor do contrato: $ 200.000 vivo /
$ 100.000 morto
Tarefa facílima nesse nível do jogo. Pegue um tanque que se encontra no local onde está o Jack of Hearts [Ji-Won Han], uma área radioativa. Entre, capture-o rapidamente e saia voando do local. Também existem armas inclusas no seu menu rápido, mas não serão necessárias.
Boa sorte!

CONTRATOS ASSINADOS COM A MÁFIA RUSSA

IN THE NEIGHBORHOOD

Valor do contrato: $ 60.000
Valor do bônus: $ 20.000
Sergei quer que você siga os pontos destacados em amarelo no mapa e elimine todos os cinco esconderijos sul-coreanos. Lembre-se de que a Máfia Russa não lhe oferece armas adicionais no seu menu rápido, portanto você terá que desembolsar uma graninha considerável para comprar alguns equipamentos e ter mais facilidade e eficiência no término da missão. Cuidado, pois nessa missão também aparecerão muitos inimigos com RPG e lança-mísseis.

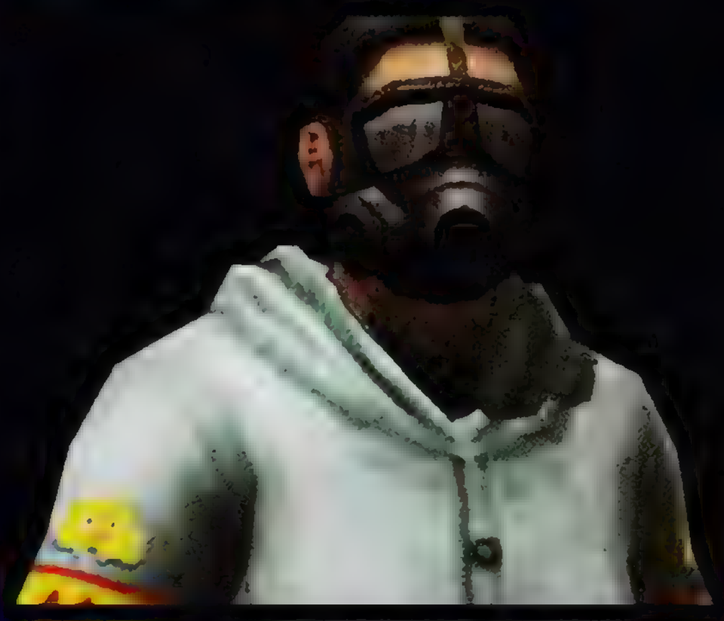
Bônus
Seguir até o ponto verde no mapa, roubar o tanque dos AN e voltar para a garagem da Máfia Russa.

106 MILES SINUIJU

Valor do contrato: Variável.
Valor do bônus: Sem valor
Siga para o ponto amarelo no mapa e colete o contrabando com os contatos da máfia. Entregue o contrabando para um "courrier diplomático" (pessoa que cuida das relações diplomáticas entre países). Nota: o valor do contrato será reduzido de acordo com o tempo. Pegar o contrabando faz subir o valor. Se o contrato chegar a zero, um abraço! Se possível, compre um helicóptero rápido, pois o tempo é curto.

Bônus
Conseguir levar o carro esportivo vermelho até as docas.

RAW MATERIALS



Valor do contrato: $ 250.000 vivo /
$ 125.000 morto
Valor do bônus: $ 100.000
Finalmente a máfia lhe ofereceu alguma arma no seu menu rápido, mas é apenas o Bunker Buster. O lance do contrato é ir até o ponto destacado em amarelo no mapa. Chegando lá, destrua o Bunker de comando dos norte-coreanos e, após isso, capture o King of Hearts (Bae Dokgo). Uma teoria simples e uma prática cheia de inimigos. Aconselhamos você a desembolsar uma graninha extra para comprar armas poderosas de ataque, como Cruise Missle Strike, e talvez você precise de uma entrega de suprimentos com medicamentos. Trabalhar para a máfia é assim: quem desembolsa a maior grana é você!

Bônus
Destruir todos os SA-8 Launchers
da guarnição.

STAGE 4

COMANDANTES INIMIGOS A SEREM CAPTURADOS

TWO OF SPADES

Nome: Dae Kim
Recompensa: $ 100.000
Assim como a maioria dos integrantes das forças especiais de elite do general Song, pouco se conhece da origem de Kim. Como membro da equipe pessoal de Song, ela recebeu o melhor treinamento que o país podia oferecer e, apesar disso, não se equipara ao treinamento das forças especiais americanas ou britânicas.

THREE OF SPADES

Nome: Jin-Weon Seo
Recompensa: $ 100.000
Seo foi removida do seu treino de ginástica olímpica aos 11 anos e mandada para o treinamento militar de Song. Muitos recrutas foram tirados do programa olímpico DPRK, o qual existia apenas com o intuito de produzir candidatos para as forças especiais.

FOUR OF SPADES

Nome: Joo-Eun An
Recompensa: $ 100.000
Joo é filha de um ministro norte-coreano que orgulhosamente inscreveu sua filha no programa das forças especiais do DPRK. Deve se notar que virtualmente todo o exército de Song, particularmente os soldados de elite, são homens e mulheres profundamente patrióticos.

FIVE OF SPADES

Nome: Keon Park
Recompensa: $ 100.000
Park dirige o treinamento para snipers no esquadrão das forças especiais. Ela é o melhor sniper do exército de Song, e a CIA estima que ela seja a décima oitava melhor sniper do mundo. Apesar de ser altamente treinada, falta-lhe experiência. Esse conflito em sua terra natal pode aumentar muito seu desempenho em combates.

SIX OF SPADES
Nome: Min-Seon Yun
Recompensa: $ 100.000
Yun originalmente se alistou no programa naval norte-coreano. Quando ficou claro para seus comandantes que ela teria mais utilidade em solo do que em um navio, foi transferida para o programa de treinamento das forças especiais.

SEVEN OF SPADES
Nome: Moon-Han Cheon
Recompensa: $ 100.000
Moon-Han era concorrente em um concurso de beleza norte-coreana, as "Belas e Delicadas Cidadãs da República Democrática do Povo". Pediram para que ela fosse voluntária do programa de treinamento das forças especiais em uma tentativa de demonstrar ao povo o quão agradável era servir programa de guerra da Coréia do Norte.

EIGHT OF SPADES
Nome: Shin-Seok Kim
Recompensa: $ 100.000
Antes de se juntar ao esquadrão de elite, Shin-Seok era uma "mulher de vida fácil", uma prostituta de luxo. As circunstâncias que envolve o abandono desse estilo de vida para ingressar nas forças especiais são desconhecidas, apesar disso, há especulações a respeito.

NINE OF SPADES
Nome: Soo-Heon Park
Recompensa: $ 100.000
A doutora Park serviu sob o comando do general Yun no programa de armas nucleares. Provavelmente como resultado da exposição prolongada a materiais nucleares incorretamente acondicionados, a doutora Park contraiu um câncer fatal. Após ficar sabendo disso, abandonou sua carreira como cientista e rapidamente entrou no esquadrão das forças especiais.

TEN OF SPADES
Nome: Yun-Yeon Cho
Recompensa: $ 100.000
Cho trabalhou como assistente da embaixada do pais. até os 33 anos de idade. Nesse ponto ela abandonou seu emprego e inscreveu-se para o programa de treinamento de elite de Song. Ninguém no Ocidente conseguiu descobrir a razão por trás disso. E, apesar de ter treinado com mulheres que tinham apenas dois terços de sua idade, ela recebeu as notas mais altas de sua classe.

JACK OF SPADES
Nome: Kon Lee
Recompensa: $ 300.000
O major Lee serviu como diretor da divisão especial de inteligência do general Song. Durante os tempos de paz, utilizou o esquadrão de forças especiais como um tipo de polícia secreta especializada em tortura e assassinato. Apesar de ele atualmente passar mais tempo espionando os sul-coreanos e os chineses, seus laços com o esquadrão de forças especiais ainda é forte.

QUEEN OF SPADES
Nome: Yong Park
Recompensa: $ 350.000
Um dos melhores homens do exército do DMPRK, Park é um premiado poeta, possui faixa preta em artes marciais e uma pós-graduação em literatura e é tão temido quanto é capacitado em seu posto de comando. Um jornal militar americano se referiu a ele como o George Patton (um dos generais americanos mais importantes na vitória dos aliados na 2ª Guerra Mundial) coreano.

KING OF SPADES
Nome: Kai Yun
Recompensa: $ 375.000
Yun é o general no comando das armas nucleares de Song. É um general responsável por seu posicionamento. Os homens sob seu comando são alguns dos mais altamente treinados no mundo. Preparado para ações multinacionais, Yun escondeu e está defendendo seu arsenal antecipadamente.

ACE OF SPADES

Nome: Choi Song
Recompensa: $ 100.000.000
O general Song é o homem mais perigoso da Terra. Inteligente, impiedoso e altamente disciplinado, matou seu pai, o presidente Kim, para evitar que a Coréia do Norte cedesse às pressões dos países ocidentais para se tornar capitalista. Atualmente possui os códigos de acesso ao estoque considerável de armamentos nucleares de seu país. Ele deve ser parado a qualquer custo.

CONTRATOS ASSINADOS COM A AN

HUMMANITARIAN EFFORTS
Valor do contrato: $ 80.000
Valor do bônus: $ 25.000
Siga para o ponto indicado no mapa para pegar as doses da vacina com o médico aliado. Leve-as para o MASH aliado que fica entre as Tenement Ruins. Mas, cuidado, se houver muitas mortes de civis, seu contrato será cancelado.

Bônus
Entregue a vacina sem deixar que nenhum civil seja eliminado.

THE ACE OF SPADES - ACE CONTRACT

Valor do contrato: $ 100.000.000 vivo / $ 50.000.000 morto

Agora a casa caiu, última missão, sabe como é? Aquela que deixa você arrancando os fios de cabelo de tanto nervoso. Mas, relaxa, também demos muitos retrys para você conseguir essa façanha. O início será em um MI-Tank (tanque de guerra com grande resistência e com um disparo de míssil muito forte); as armas e os suportes liberados até agora no menu rápido são: Heavy Weapons Drop, Anti-Air Supply Drop, Tank Buster, Air Superiority e Cluster Bomb. Siga até o primeiro ponto amarelo no mapa, mas, como você já esperava, vai ser um pouco complicado. No caminho haverá muitos vilarejos com barreiras antiaéreas, incontáveis tanques de guerra com forte disparo e muitos soldados a pé. Enquanto os tanques aliados durarem, siga-os à média distância e capriche na mira para destruir os inimigos de longe, mas, quando os tanques aliados forem derrubados, você vai ter que fazer tudo sozinho. Ao chegar no primeiro ponto amarelo, entre e encontrará o pai do homem Choi Song, vocês vão conversar um pouquinho. Após sair de lá você vai ganhar mais dois itens no menu rápido: Carpet Bomb e Bunker Buster Bomb. Pegue o mesmo tanque e prossiga no mesmo esquema até a ponte (a partir daqui mais tanques o acompanharão). Ao chegar na ponte, os norte-coreanos a destruirão, e vai ser impossível passar com o tanque. Roube um carro rápido norte-coreano (ou compre um no shopping da Máfia Russa), pegue uma distância razoável para ganhar velocidade e conseguir pular ao outro lado. Você vai se deparar com um enorme presídio. Use o Bunker Buster Bomb para derrubá-lo. A partir de agora você terá 6:30s para se infiltrar e chegar ao computador para desbloquear o lançamento das armas nucleares (o local também estará destacado em amarelo no radar). Haverá inimigos no caminho, tente segui-los com uma arma de explosão para ir eliminando-os sem precisar parar. Após o cancelamento do lançamento, é só ir ao encontro do Ace of Spades. Primeiro tente achar um lugar que tenha sinal de satélite e ele aparecerá no radar. O caminho é um pouco longo, mas os inimigos a essa altura já são já estão fáceis. Se precisar e tiver dinheiro ainda, pegue um kit de medicamentos. Se conseguir capturá-lo vivo, você ganhará o estimado prêmio. Vale a pena tentar, pois, se você conseguir, terá toda essa grana para começar um novo jogo e esbanjar nas compras, além disso, novas roupas estarão disponíveis para uma próxima guerra! Curta o noticiário final do jogo dizendo que você acabou de evitar uma guerra nuclear! Boa sorte...

CONTRATOS ASSINADOS COM A COREIA DO SUL

IN AND OUT

Valor do contrato: $ 165.000

Siga até o local indicado no mapa para identificar um agente sul-coreano infiltrado entre os chineses e disfarçado como soldado. Assim que encontrá-lo, leve-o imediatamente para o HQ sul-coreano. No seu menu rápido, estará disponível a S. Korean K966 Scout Delivery.

BOOM!

Valor do contrato: $ 165.000

Vá até o ponto indicado no radar para começar esta divertida missão. Primeiro, destrua os bloqueadores de radar em Dandong, acione seu menu rápido e chame a ajuda do amigável Cruise Missile Strike para derrubar a ponte de Dandong (divisa da China com a Coréia do Norte).

TITULAR REGIUS

Valor do contrato: $ 375.000 vivo / $ 187.500 morto.

Esta missão não é tão simples assim, você terá que encontrar e capturar o King of Spades (Kai Yun). Porém, ele pode estar em qualquer um dos três pontos indicados no mapa: no reator, na refinaria ou na usina nuclear. Você vai precisar das seguintes armas no seu menu rápido: Gunship Support, Heavy Weapons Drop e Covert Supply Drop.

CONTRATOS ASSINADOS COM A CHINA

NA EYE FOR NA EYE

Valor do contrato: entre $ 150.000 e $ 200.000 (depende do número de peças de artilharia que ficarem intactas).

Sua missão é defender a bateria de artilharia chinesa contra uma invasão sul-coreana. Se todas as peças de artilharia forem destruídas, o contrato já era! Se você precisar, poderá utilizar um Chinese BJ2020 Scout Delivery.

Os cinco canhões da artilharia que você vai manusear estarão em frente do HQ, você precisará destruir helicópteros arquirivais e terá seis minutos de combate. Portanto, contamos com sua mira. O manuseio dos canhões é um pouco difícil, pois são muito pesados; lembre-se também que cada canhão tem 41 disparos, não gaste munição de bobeira.

CHOKEPOINT

Valor do contrato: $ 150.000

Bom, primeiro vamos dizer na teoria: você terá que destruir três aviões de carga marcados em amarelo no mapa. Depois de completar essa parte da missão, ainda terá que destruir um cargueiro também destacado em amarelo. Os dois locais estarão repletos de inimigos e de defesa antiaérea. Portanto, se for de helicóptero, pare um pouquinho longe do local. Você também terá um verdadeiro arsenal no seu menu rápido, são essas armas: Artillery Strike, Artillery Barrage, Artillery Bombardment, Fuel-Air Bomb, Chinese BJ2020 Scout Delivery, Chinese Supply Drop e Heavy Weapons Drop. Para destruir o guindaste, primeiro destrua o bloqueador de radar que está no convés do cargueiro.

TWO DEGREES OF SEPARATION

STRATEGY

Valor do contrato $ 350.000 vivo /
$ 175.000 morte
Siga ao local destacado em amarelo no mapa para encontrar e conversar com o líder da comunidade chinesa. Em hipótese alguma ele pode ser eliminado, caso isso aconteça, é game over. Depois disso, siga até o outro ponto amarelo no mapa para encontrar e capturar o Queen of Spades (Young Park). Aqui também surgirão muitas tropas inimigas, tome cuidado e monte uma estratégia de combate. Aconselhamos que você siga pelas laterais do local primeiro, destruindo todos e tudo o que for possível. Depois se infiltre, acabe de destruir o que sobrou e capture o Young Park. Você pode utilizar as seguintes armas no seu menu rápido: Artillery Strike, Artillery Barrage, Artillery Bombardment, Fuel-Air Bomb, Chinese BJ2020 Scout Delivery, Chinese Supply Drop e Heavy Weapons Drop. Haverá também no local da batalha dois caminhões Jammers que bloquearão o seu sinal de satélite. Destrua-os para ter 100% de cobertura no sinal e poder usar suas armas sem preocupações.

CONTRATOS ASSINADOS COM A MÁFIA RUSSA

ESCORT SERVICE

Valor do contrato:$ 1.000.000
Haverá um homem ao lado do HQ, o nome dele é Josef, o braço direito de Sergei (percebeu que você está ficando importante, né?). Arrume um veículo ou helicóptero e leve-o até uma negociação de armas que estará destacada no mapa. Chegando lá, dê uma de guarda-costas para desembolsar essa valiosa recompensa. Mas não é só isso. Enquanto Josef vai entrar para negociar, haverá uma emboscada contra vocês feita por Sergei. Dê um jeito de roubar um helicóptero e fique destruindo todo mundo até Josef sair. Pegue-o e leve-o ao HQ que você vai ter uma agradável surpresa.

HOUSEKEEPING

Valor do contrato: $ 90.000
Valor do bônus: $ 30.000
Agora Josef é o chefão da Máfia Russa, e você terá que exterminar quatro oficiais renegados que ajudaram Sergei a tentar exterminar Josef. Bom, o negócio é o seguinte. Você terá que identificá-los antes de exterminá-los, pois não pode eliminar nenhum soldado leal da Máfia Russa. Não é nenhum bicho-de-sete-cabeças, se você estiver de helicóptero vai ficar mais fácil ainda, o que vai complicar um pouquinho é o último que estará de carro.

Bônus
Não eliminar nenhum soldado leal.

LOOSE END

Valor do contrato: $ 300.000 vivo /
$ 150.000
Valor do bônus: $ 100.000
Oba! Missão duas vezes divertida! Josef quer vingança mesmo. Agora você terá que localizar Sergei. Siga para o ponto amarelo no mapa e localize Sergei. Cuidado com os inimigos, mas não é nenhum bicho-de-sete-cabeças, fique tranqüilo. A segunda parte é localizar e capturar o Jack of Spades (Kon Lee). Aí sim a coisa complica, mas, depois de tantas missões impossíveis, você vai tirar essa de letra, siga o outro ponto amarelo no mapa para achá-lo. A Máfia Russa também não ofereceu nenhum suporte para essa missão, portanto, se precisar de algum suprimento ou arma, desembolse uma grana.

Bônus
Exterminar o Sergei.

EXTRAS

TODOS OS ITENS DO SHOPPING DA MÁFIA RUSSA

Vá para a opção Factions Status no PDA e entre com o seguinte código: ↓↓↓↓↑←→→

GANHE $ 1.000.000

Vá para a opção Factions Status no seu PDA e entre com o código: →↓←↑↑←↓→

MUNIÇÃO INFINITA

Vá para a opção Factions Status no seu PDA e entre com o código: →←→→←→←←

INVENCIBILIDADE

Nota: sempre que a tela de loading aparecer, o código deve ser realizado novamente. Os veículos que você estiver guiando também estarão imunes aos ataques inimigos.
Vá para a opção Factions Status no seu PDA e entre com o código: ↑↓↑↓←→←→

PLAYGROUND OF DESTRUCTION

Chegue ao final do jogo apenas uma vez e todos os itens e dinheiro conquistados no decorrer do game estarão disponíveis para uma nova batalha.

SKINS FOR BLUEPRINTS

Consiga a quantidade de Blueprints indicada durante o game para disponibilizar os seguintes personagens:
[Um e-mail chegará no Help do seu PDA e lá vai estar o código que deve ser utilizado.]
20 Blueprints: Jogue com um soldado da Máfia Russa.
30 Blueprints: Jogue com um soldado da elite norte-coreana.
50 Blueprints: Jogue com os personagens da Coréia do Norte (Spades).
110 Blueprints: Jogue com Hans Solo

SKINS FOR LISTENING POSTS

A cada certa quantidade de Posts (postes de escutas inimigos) destruídos durante o game, você disponibilizará os seguintes personagens:
[Um e-mail chegará no Help do seu PDA e lá vai estar o código que deve ser utilizado.]
40 Posts: Jogue com os personagens da Coréia do norte (Hearts).
50 Posts: Jogue com um piloto.

SKINS FOR NATIONAL TREASURES

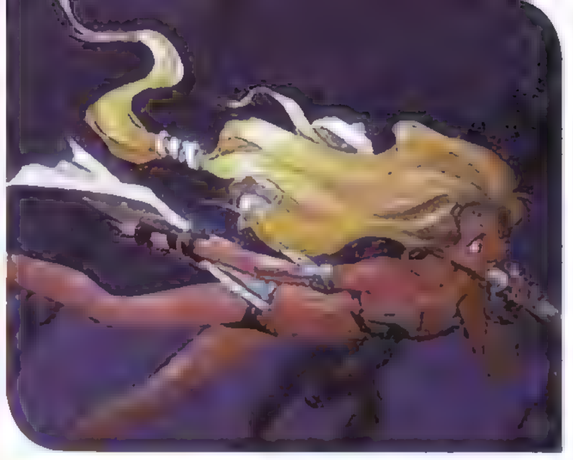
A cada certa quantidade de tesouros nacionais encontrados durante o game, você disponibilizará os seguintes personagens:
[Um e-mail chegará no Help do seu PDA e lá vai estar o código que deve ser feito.]
20 tesouros nacionais: Jogue com o Indiana Jones.
30 tesouros nacionais: Jogue com um doutor civil.
40 tesouros nacionais: Jogue com um prisioneiro civil.
50 tesouros nacionais: Jogue com o Ace of Diamonds.
110 tesouros nacionais: Jogue com um soldado da elite sul-coreana.

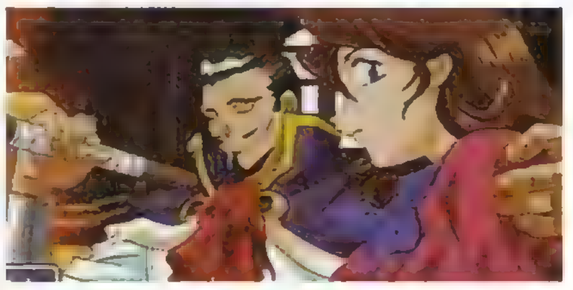
REPARO DO CARRO GRÁTIS

Se você pegou um carro mais raro (como um helicóptero bem armado etc...) e quer ficar com ele um tempo, vá até qualquer HQ e certifique-se de que o veículo em que você vai sair é o mesmo que você quer manter. Entre no HQ, aceite o contrato e, uma vez que você estiver fora do HQ de novo, procure por seu carro, que estará estacionado, e cancele o contrato, dê um decline no retry e seu veículo estará concertado e lotado de munição.

TIMER BEACON ACELERADO

Você pode acelerar o timer do beacon comprando o mesmo item que usou o beacon uma vez (presumindo-se que você tenha acesso ao mesmo item novamente na loja da Máfia Russa). Só preste atenção ao número máximo de compras, fora isso você poderá, por exemplo, comprar um helicóptero logo depois do outro com um pequeno atraso apenas.





RETRO

O PASSADO ESTÁ DE VOLTA!

O delicioso senso de humor de Thousand Arms o destaca das dezenas de RPGs do PSone

THOUSAND ARMS

DE DRAMÁTICA, JÁ BASTA A VIDA!

INFO

Produção | Red Company\Atlus
Distribuição | Atlus Co.
Gênero | RPG
Ano de lançamento | 1999
Plataforma | PSone

O gênero RPG é um dos mais populares dos videogames. No Japão, a febre é tão intensa que os novos episódios de Final Fantasy, a saga mais popular ao redor do mundo, precisam ser lançados em domingos ou feriados, senão os japoneses faltam ao trabalho para ficar jogando.

Na maioria dos RPGs, é aquela velha história: um insuspeito herói se envolve em uma aventura que determinará o futuro. Outros personagens se juntam a ele e, no caminho, todos enfrentarão problemas pessoais e terão de lidar com assuntos do passado. A trama se complica, tudo parece perdido, mas, no final, o mundo é salvo. Nem tudo acaba necessariamente bem, mas o problema principal é resolvido.

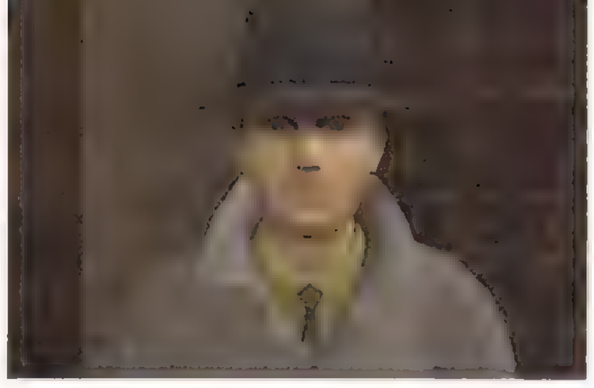
Thousand Arms segue outra vertente. Há, sim, drama, o mundo está em perigo e tal, mas é um game que não se leva tão a sério. Foi feito para rir, acima de tudo.

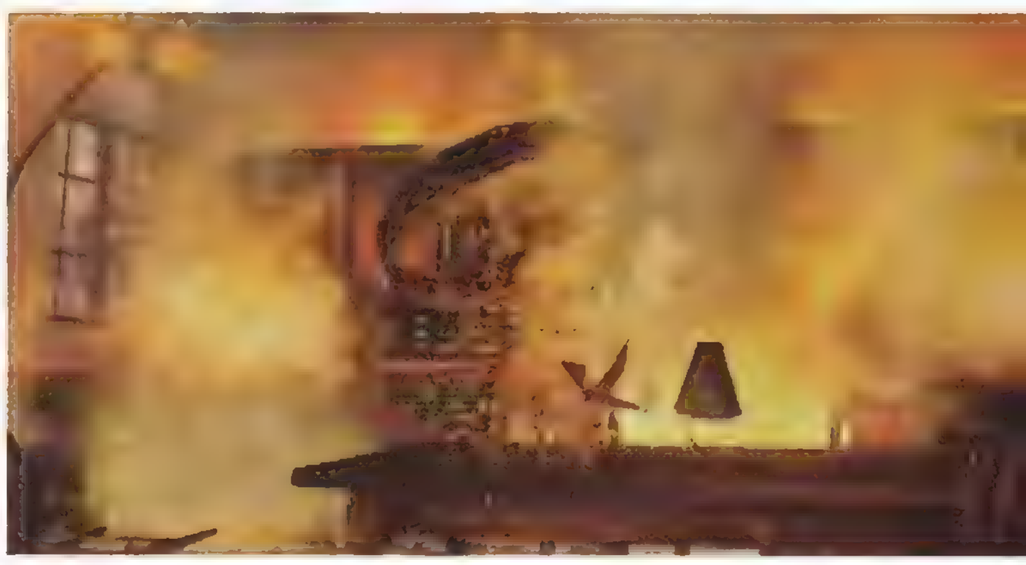
Você é Meis Triumph, que segue os passos de seu pai e avô para virar um Spirit Blacksmith, um ferreiro com a habilidade de implementar poderes elementais (fogo, água etc.) em armas. Para conseguir novos poderes, Meis precisa, digamos, dar vazão à sua libido. Em outras palavras, ele precisa conquistar moças. Várias moças.

A novidade em Thousand Arms é essa: além de todos os elementos de um RPG clássico, há um simulador de encontros. Nele, você deve responder a perguntas e exercitar seu charme para aumentar o nível de intimidade com a mulherada, que culminará com a "ficada". Senão, é tapa na cara na certa.

Mas nem tudo são flores. A cidade de Kant, a terra natal do protagonista, é atacada pelos Dark Acolytes, que estão procurando por uma "coisa" (que você só descobre o que é quando avança na história). Meis precisa fugir para a cidade vizinha, onde conhece Sodina, uma gracinha (que vira sua namorada), e a saga começa.

Os gráficos misturam cenários em 3D com personagens 2D, no melhor estilo desenho japonês. Os efeitos sonoros e a música não chamam muita atenção. Já a dublagem, é de altíssimo nível, e caracteriza os personagens com eficiência. Combinadas ao roteiro desencanado, as vozes tornam o game uma experiência envolvente enquanto dura. No geral, Thousand Arms é um bom jogo, que vale a pena pela premissa curiosa e clima descontraído.





Shadow of Destiny é um bom exemplo da habilidade da Konami em criar enredos

SHADOW OF DESTINY

FILME INTERATIVO QUE VIROU GAME OU GAME QUE VIROU FILME INTERATIVO?

INFO

Produtora | Konami
Desenvolvedora | Konami
Gênero | Aventura
Ano de lançamento | 2001
Plataforma | PS2

Existem muitos jogos que criam uma jogabilidade mirabolante, diferentes tipos de armas e golpes, gráficos de cair o queixo e outros atrativos, mas que esquecem de um dos elementos fundamentais para um clássico: a história.

Há gente que acredita que enredo em jogos eletrônicos só serve para interromper as partes interativas e atrapalhar o envolvimento de quem joga. Essas pessoas estão muito longe da verdade. É claro que um bom jogo precisa incluir jogabilidade viciante, bons gráficos e tudo o mais, mas não pode se esquecer de personagens cativantes e de uma boa história.

Shadow of Destiny, lançado para o PlayStation 2 em 2001, é um game que dá a máxima atenção ao enredo. Tudo começa com a visita de Eike Kusch à cidade Lebensbaum. Depois de sair de um Café, Eike passeia pela rua quando um vulto sai das sombras e o esfaqueia. O rapaz cai morto. Porém, logo em seguida, acorda em uma misteriosa sala, onde Homunculus, uma entidade do tempo, oferece-lhe o Digipad, um aparelho que permite que Eike volte no tempo para impedir o próprio assassinato. E assim começa a saga de Eike tentando enganar o destino e salvar a própria pele. A história vira uma dramática bola de neve, sem respostas fáceis, que discute conceitos complicados com maestria.

Porém, mesmo com o enredo intrincado e surpreendente, a primeira impressão que Shadow of Destiny passa não é das melhores. Os personagens são razoavelmente detalhados e a animação satisfaz, especialmente nos vídeos, mas os cenários são simplórios e não têm muita graça.

A jogabilidade é baseada na simplicidade. Os controles se resumem aos dos movimentos do personagem pelos cenários. A única interação é a conversa. Ou seja, nada de tiroteios, golpes acrobáticos ou seqüências de ação. O game se baseia no enredo e faz isso com muita competência, mas vai contra a vertente de "interatividade é tudo" que invadiu o mercado. Alguns o chamam de filme interativo, e não jogo. Isso espantará a maioria dos gamers, o que é uma pena, pois Shadow of Destiny é um game que vale a pena e comprova a capacidade da Konami de criar enredos profundos, que acrescentam algo a quem joga e ficam na memória .

CONTINUE ?

POR
RICARDO FARAH PEREIRA

"ISTA" MESMO! E DAÍ?

ESCOLHENDO O LADO CERTO DA "FORÇA"

Há algum tempo, li na Internet a seguinte afirmação de um jogador: "Se a Sega não tivesse acabado com o Dreamcast, esta seria a melhor produtora da atualidade, uma vez que teríamos o Dreamcast 2 ainda nesta geração e, com isso, a qualidade do console seria superior ao PS2, GameCube e Xbox". Blagh! Se isso acontecesse realmente, você acha que a Sega teria mesmo dado fim ao seu Dreamcast?

Se existe algo que me faz questionar a qualidade das produtoras de games, esteja certo de que é o que cada uma tem a oferecer aos jogadores. E não falo apenas de qualidade de jogos, e sim de estratégias de parcerias ou inovações que fazem de seus consoles exclusivos e originais diante dos concorrentes.

Começamos pela Nintendo, a produtora de consoles mais antiga e que ainda faz parte da guerra das plataformas. Nesta geração, a tão aclamada Big N provou não querer acompanhar a evolução da indústria dos games. Dois nomes são responsáveis por manter a empresa de pé: Game Boy e Shigeru Miyamoto.

O portátil Game Boy mostrou ser a fonte de lucro da empresa, ao mesmo tempo em que tampa o buraco no orçamento deixado pelo GameCube. Enquanto que Miyamoto está feito pelo resto da vida enquanto produz um jogo do Mario, Metroid ou Zelda (o trio MMZ, se preferir). Afinal, estas foram as únicas franquias que demonstraram ser o forte da Nintendo. Nem mesmo Pikachu e seus amigos de Pokémon conseguiram agradar aos jogadores no GameCube.

No caso da Sony, a história já é totalmente outra, porém, segue o mesmo princípio. Temos uma empresa que não possui muitas franquias de sucesso com o nível Nintendo, no entanto, o fato de ela criar parcerias com Third Parties até de amadores, faz com que detenha do console com a maior variedade de títulos, mesmo que muitos deles sejam simplórios e de baixa qualidade. Porém, o que faz dela a número 1, é justamente esse quesito, pois games que podem não agradá-lo, sempre atraem algum tipo de jogador.

E, para completar o cenário atual dos consoles, temos a Microsoft. Novata na área, mas uma das pioneiras na informática, a produtora de Bill Gates, a todo o momento antes do lançamento de seu Xbox, passou uma imagem de que seu console seria o melhor da geração atual. No entanto, sabiamente soube esconder que estava arriscando tudo para entrar de vez no mercado de videogames mesmo tendo prejuízos expressivos. E, mesmo assim, conseguiu ser a Número 1 dos jogos online com sua rede muito bem estruturada.

Cada produtora possui um acervo de armas distintas: Nintendo e suas franquias MMZ, Sony e suas parcerias com Third Parties, e Microsoft com sua rede online. Todas têm estratégias de sucesso, mas sem saber que esta mesma estratégia pode decretar o fim de cada uma.

O que seria da Nintendo se Miyamoto abandonasse tudo e não quisesse mais produzir um game de suas franquias (uma vez que sem esses títulos, não restam outros tantos exclusivos)? E se a Sony começar a perder muitas parcerias para a Microsoft (uma vez que a produtora do tio Bill parece ter aprendido a fórmula de sucesso de sua concorrente)? E se a Microsoft continuar pensando apenas nos jogadores ocidentais e esquecer dos clássicos jogos de RPG de sucesso no Japão (um público praticamente irrisório da produtora)?

O que cada produtora deve saber é como funciona cada estratégia de sua concorrente e aproveitá-la para si mesma. Sony e Microsoft deveriam criar franquias de sucesso com personagens carismáticos e originais, ao passo que a Nintendo deveria abrir mão do seu enjoado selo de qualidade e criar mais parcerias com Third Parties.

Para nós, jogadores, ao mesmo tempo em que ganhamos com essa disputa, já que passamos a receber títulos cada vez melhores de produtoras que estão sempre tentando ser mais competentes, perdemos muito quando poderíamos ter três produtoras com muitas franquias de sucesso, parcerias bem estruturadas e jogatina online para todos os gostos. Por isso, eu digo de boca cheia: Ista sim...Realista!

A maior rede de GAMES do Brasil

UZ Games

1984 - 2004 20º ANIVERSÁRIO

Onde você encontra novidades para PlayStation 2, troca seu game usado por um novo* e muito mais, num só lugar!

VENHA NOS CONHECER!

Metrô Vila Mariana - Fone: 5572-7868
Shopping Center Norte - Fone: 6251-0976
Shopping Eldorado - Fone: 3814-4888
Shopping Ibirapuera - Fone: 5042-2200
Shopping Aricanduva - Fone: 6721-1999
Shopping Metrô Tatuapé - Fone: 6191-5155
Shopping West Plaza - Fone: 3673-5998
Morumbi Shopping - Fone: 5181-3008

www.uzgames.com.br

*as condições de troca dos produtos usados depende de uma avaliação feita diretamente na loja.
Aceitamos TODOS os vídeo games, jogos e acessórios, desde que os mesmoe sejam origianis.

A era do turismo espacial já começou.

TURISMO ESPACIAL
A SpaceShipOne é o primeiro passo da iniciativa privada no espaço. Depois, virão as viagens e hotéis fora da Terra

mergulhe
descubra
conheça
leia

A Discovery Magazine é uma revista que conquista você da primeira à última página, porque traz tudo o que é importante para a sua vida. Assuntos fascinantes e variados com respostas para tudo o que você precisa e deseja saber. Em cada reportagem, você encontra a emoção de novas descobertas da ciência, da tecnologia e a aventura de um mundo que não pára de surpreender.

©2004 DCI

Retro
AVENGERS

Discovery™
MAGAZINE

surpreendente como a vida

Retro AVENGERS

Em prol da cultura *gamer*

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!

Para manter esse trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores.
Contamos com vocês!

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: Douglas Ielker

Revista: anderbass

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com